12 2006

PS2 · PS3 · XBOX · 360 · GAMECUBE · WII · PSP · DS

Ausgabe 158 € 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75

MAN!AC DVD

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Für PS2, Xbox, 360 & Gamecube: Der Spionage-Thriller im Test

Virtua Fighter 5

Exklusive Bilder & Infos: Das schönste Beat'em-Up aller Zeiten

GTA Vice City Stories

92% Spielspaß: Gangster-Hit für Sonys PSP

DEVIL MAY CRY 4

Grafik-Bombe: Dämonenschlacht auf PS3



Abgedreht & superspaßig: Party-Knaller auf Wii und PS2

DVD

16 usk

72 Spielevideos
130 Minuten Laufzeit

MESSE-MARATHON

Tokyo Game Show, X06 und Wii-Präsentation



Pro Evolution Soccer 6



Canis Canem Edit



Mortal Kombat Armageddon



Need for Speed Carbon

DVD INHALT



72 Spiele als Video, 130 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen '4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.



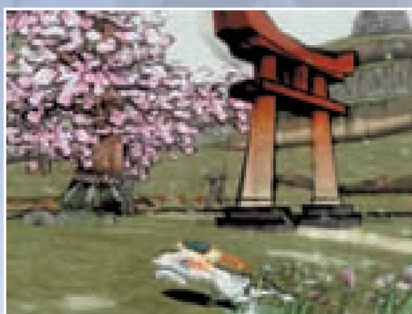
Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)

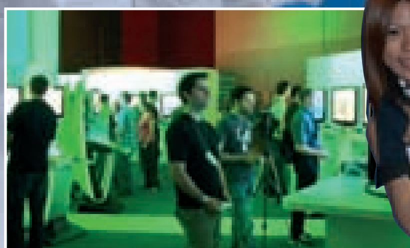
12-2006

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

Okami

Im Preview-Video geben wir ausführliche Einblicke in Capcoms Spiel-Kunstwerk.







X06

Die Xbox 360 im Spielefokus: Alle NextGen-Neuheiten im großen DVD-Bericht.

Inhalt 12-2006

Tokyo Game Show 2006

X06 Erweitert auf 'unrestricted'-DVD

Wii-Event London

Previews

F.E.A.R.: nur auf 'unrestricted'-DVD
Okami
Phantasy Star Universe

Tests

Baten Kaitos Origins (Import)
Canis Canem Edit
Destroy All Humans 2:
Make War Not Love
Dirge of Cerberus – Final Fantasy 7
Import Tuner Challenge
Metal Slug 6 (Import)
Mortal Kombat Armageddon
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Need for Speed Carbon
Pro Evolution Soccer 6
Samurai Warriors 2
Splinter Cell Double Agent
Valkyrie Profile 2: Silmeria (Import)

Short Cuts

Coco der neugierige Affe
FIFA 07 – Xbox 360 Nachtest
Metal Gear Solid 3 Subsistence
Online Nachtest
NBA 2K7
NBA Live 07
Tiger Woods PGA Tour 2007

Handheld

42 Spieleklassiker
FIFA 07
Killzone Liberation
Medal of Honor Heroes
Mercury Meltdown
Monster Hunter Portable 2nd
Power Stone Collection

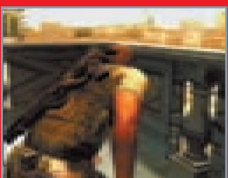
Extended

Spiel-Film: Snokie

anyMAN!AC

Silent Hias – Teil 1

Credits / Outtakes


Splinter Cell Double Agent


Pro Evolution Soccer 6


Okami


Phantasy Star Universe


Canis Canem Edit

MAN!AC DVD

12-2006 | X06 & TOKYO GAME SHOW 2006 | Wii-Event London · Okami · Metal Slug 6 Need for Speed Carbon · FIFA 07 NBA 2K7 · Phantasy Star Universe u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

12-2006



X06 | Tokyo Game Show 2006

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

HDTV-GOTT

Seit Microsofts Hausmesse X06 ist es offiziell: Die Xbox 360 kann nach einem System-Update künftig Spiele und HD-DVD-Filme in der höchsten HD-Auflösung 1080p darstellen. Damit zieht Big Ms Next-Gen-Konsole mit Sonys Playstation 3 gleich – zumindest auf dem Datenblatt, denn der Xbox 360 fehlt eine digitale Bildschnittstelle, was bei einigen Film-Discs Probleme verursachen kann. Die Studios haben es nämlich in der Hand, ihre HD-DVDs vor unrechtmäßigen Kopien zu schützen. Und nur wenn zwischen Player und Display eine digitale Verbindung (HDMI oder DVI) besteht, flimmern die kopiergeschützten Bilder auch sicher hochauflösend über den Schirm. Microsoft machte bei den Filmfirmen seinen Einfluss mit Nachdruck geltend, viele Studios lassen – im Gegensatz zu Premiere Film – daher erst einmal die analoge HD-Ausgabe über YUV zu. Die Zukunft ist aber ungewiss.

Doch das ist nicht der einzige digitale Stolperstein in der neuen HDTV-Welt. Mit Zertifikaten wie 'HD ready' und Abkürzungen wie 720p und 1080i haben sich einige Fußball- und Technik-Fans bereits angefreundet. Plötzlich liest man immer häufiger von 1080p oder 'Full HD', dass dies das einzig wahre HD-Format wäre und es sowieso natürlich jeder haben müsse. Was tun? Den vor kurzem für nicht gerade wenig Geld erstandenen Plasma-/LCD-Schirm, DLP-Rückprojektor oder Beamer ausmustern, weil er das ultimative hochauflösende Bild nicht darstellen kann?

Bevor jetzt jemand auf die Idee kommt, sein Sparschwein erneut zur Ader zu lassen oder die Bank mit einem Kleinkredit glücklich zu machen – hier einige Fakten zum Nachdenken. Erstens: Wie viele Spiele letztlich in 1080p-Auflösung laufen werden, lässt sich zurzeit nicht mal ansatzweise abschätzen. Auf der Xbox 360 haben viele Titel schon Probleme mit dem weit weniger rechenintensiven 720p-Format. Ruckler, Tearing, eine generell niedrige Bildrate und andere technische Macken sind an der Tagesordnung. Selbst wenn die Playstation 3 deutlich leistungsfähiger sein sollte, bezweifeln wir doch stark, dass sich 1080p auf Sonys Konsole durchsetzen wird. Zweitens: Was viele vergessen – um einen Unterschied zwischen 720p und 1080p sehen zu können, bedarf es eines großen Full-HD-Bildes. Und damit ist nicht das von der Mehrheit als groß erachtete 80-Zentimeter-Display gemeint. Erst mit Diagonalen jenseits der 100-Zentimeter-Marke erkennen Ungeübte und Nicht-Bildfanaten Differenzen. Also: gemach, gemach! HDTV-Technik – ob 720p oder 1080p – wird künftig schließlich immer günstiger.

"Virtua Fighter 5" (Sega, 2006)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2006. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox (360) und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

HDTV und insbesondere 1080p sind auf dem Vormarsch. Wie steht Ihr zum Thema hochauflösende Games und Filme?

MAN!AC-MEINUNG NR. 50

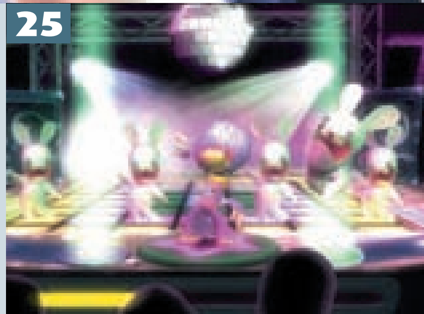
- (A) HDTV ist für mich derzeit kein Thema. Ich warte ab und füttere mein Sparschwein.
- (B) Ich bin schon in der 720p-Welt angekommen, werde aber so schnell oder gar nicht auf 1080p umsatteln.
- (C) Ich steige demnächst in die 1080p-Bildelite ein oder sattel darauf um.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Wii ○ Xbox 360

INHALT





25

Ubisofts Maskottchen treibt es diesmal besonders bunt: Warum Rayman Raving Rabbids für den Wii so spaßig ist, erfahrt Ihr im Preview.



16

Heiße Action in kalter Umgebung: Lost Planet: Extreme Condition schickt Euch in den Kampf gegen Alienkäfer.



8

Dante macht mal Pause, doch die Dämonenhatz geht weiter: Bei Devil May Cry 4 sorgt ein neuer Held für PS3-Action.

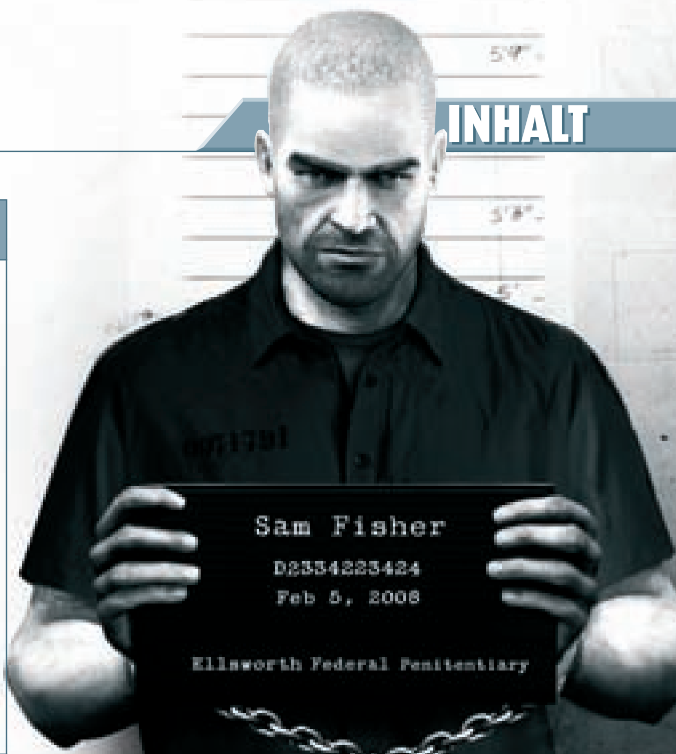
PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

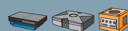
AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN



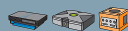
PAL-TESTS



NEXTGEN-TESTS



IMPORT-TESTS



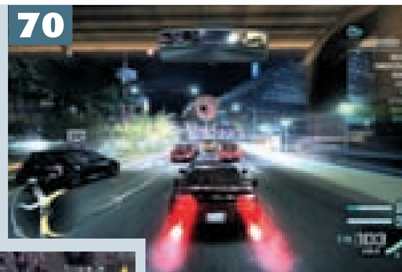
HANDHELD-TESTS



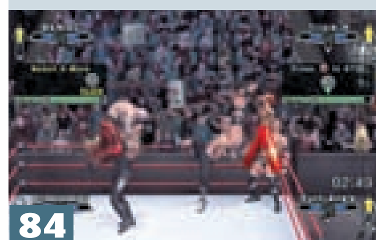
MAN!AC EXTENDED



73 Die knallharte Prügelei **Mortal Kombat Armageddon** kennt kein Pardon – was taugt der neueste Teil?



70 Electronic Arts zieht es mit **Need for Speed Carbon** zurück in die Nacht – kann der Tuningraser überzeugen?



84 Die Muskelberge kloppen sich erstmals auch im NextGen-Format: **WWW SmackDown vs. Raw 2007** unter der MAN!AC-Test-Lupe.



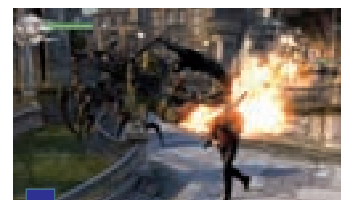
Devil May Cry 4

Schichtwechsel an der Höllenfront? In "Devil May Cry 4" kämpft Ritter Nero gegen die Häscher Satans!

Als Dante in seinem ersten Abenteuer auf der PS2 Bildschirm-große Spinnen mit Schwert- und Flintencombos zur Hölle jagte, litt macher Spieler unter Maulsperre: Auch auf der PS3 will Capcom von Anfang an mitmischen, "Devil May Cry 4" soll seine Vorgänger in jeder Hinsicht in den Schatten stellen. Das Abenteuer spielt zwischen den ersten beiden Episoden, dabei wird ein neuer Held Dante Konkurrenz machen und ihn schließlich sogar zum Duell fordern: Neben dem legendären Ritter Sparda und seinen Söhnen Dante und Virgil gibt's nämlich noch einen Kult freischaffender Dämonenjäger mit psychokinetischen Kräften. Diese heiligen Ritter schicken ihren Krieger Nero in die Schlacht gegen die Unterwelt – während Dante verbittert im Selbstmitleid versinkt. Im Laufe der Handlung soll sich Dante aber seines Bluts besinnen und in die Handlung zurückkehren: Es ist also durchaus möglich, dass Ihr ihn im späteren Verlauf steuern dürft.



PS3 Feurige Effekte: In den Obermotzkämpfen nehmt Ihr es z.B. mit einem gigantischen Dämon auf, der mit dem Flammenschwert nach Euch schlägt.


PS3 Unheimlich: Die tiefe Sonne wirft lange Schatten auf den Boden.


PS3 Wie in den Vorgängern werden Eure Combos nicht benannt, sondern kommentiert: Für stylische Kombinationen gibt's am Levelende einen Seelenbonus.

Des Teufels rechte Hand

Wir bleiben beim Neuling Nero, der Dante recht ähnlich sieht, aber etwas jünger ist: Wie in den Vorgängern führt Euch die Handlung durch allerlei schaurige Gemäuer, in denen Ihr Dämonen und Hexen den Garaus macht. Dazu wirbelt Nero nur einen doppelläufigen Colt sowie das Schwert "Red Queen". Außerdem kann er seine Feinde packen und durch die Luft schleudern. Die verschiedenen Angriffe lassen sich zu Combos verketten, für die Ihr mit Seelenboni belohnt werdet. Ebenfalls neu sind die Teufelskräfte, die in Neros rechtem Arm schlummern: Per Knopfdruck könnt Ihr die Kralle ausfahren und weit entfernte Gegner heranziehen. Das macht die Kämpfe nicht nur flotter, das Manöver funktioniert auch wie ein Combo-Linker: Weggeschleuderte Feinde holt Ihr zurück, um ihnen gleich die nächste Salve zu verpassen! Der "Devil Bringer" klappt auch beim Sprung, so werden sich dadurch Schwertcombos leichter einsetzen lassen. Geschickte Spieler fangen mit dem "Devil Bringer" auch mehrere Feinde gleichzeitig: Die teuflische Extremität wird mit dem Analogstick gesteuert! Mit gesammelten Seelen erlangt Ihr immer mehr Kontrolle über die Teufelshand: Ihr könnt die Gegner beliebig vom



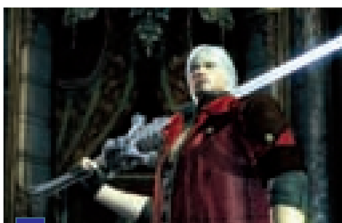
PS3 Mehr Details machen die Optik noch gruseliger: Die dämonischen Marionetten wirken im kommenden "Devil May Cry" richtig zusammengeflickt.

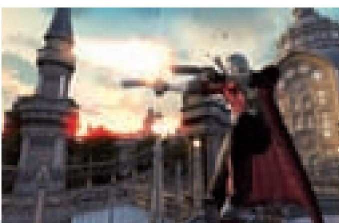


PS3 Mit der Teufelskralle holt Ihr Euch die Gegner ganz nah ran: Im Laufe des Abenteuers erhaltet Ihr mit dem Analogstick immer mehr Kontrolle.

Himmel holen, sie beiseite schieben oder auf den Boden klatschen.

Der Einsatz des Schwertes soll zudem mit dem neuen "Acceleration"-System vielseitiger werden: Wer die Schlagtaste fester drückt, haut auch entsprechend heftiger zu. Dazu ist am Ende von Neros Energiebalken ein Krafttacho installiert, der sich aufbaut: Kräftige Hiebe in Folge vervielfachen ihre Wucht zu Mega-Attacken - dank dieser Technik kann es Nero sogar mit Lavadämonen aus der Hölle aufnehmen!





PS3 Dante legt zwar eine Pause ein, wird aber dem Abenteuer nicht gänzlich fern bleiben: Ob Ihr ihn spielen dürft, ist bislang aber noch nicht klar.



PS3 Ebenso geschickt wie Dante: Auch Nero kann beim Sprung das Feuer eröffnen und nutzt dann den Rückstoß der Waffe, um auf der Stelle zu schweben.

Alles im Kasten

Trotz neuer Manöver und mehr Taktik wird "Devil May Cry 4" einfacher zu steuern sein als seine Vorgänger. Das mag sicher auch an der neuen Kameraführung liegen, die in den ersten drei Episoden nicht immer optimal war. Fans dürfen aufatmen: In den traditionellen Arenaschlachten werdet Ihr die Kamera um Nero drehen dürfen! Daneben gibt es aber auch einige Hüpfabschnitte, während derer sich die Kamera selbstständig macht und in die optimale Position schwenkt.

Auf der Tokyo Game Show (Seite 36) machte "Devil May Cry 4" technisch mächtig Eindruck: Die pompösen Lichteffeckte zaubern herrliches Glitzern aufs Wasser und lassen Euch mit unheimlichen Schatten gruseln. Außerdem überraschen die vielen Details an den Figuren: Die einst etwas tristen Marionetten sind jetzt mit zahllosen Stofffetzen texturiert, die von Fäden und Stricken zusammengehalten werden – das wirkt herrlich schäbig! *oe*

Devil May Cry 4

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | **PS3** | 360 | Wii

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2007

Mit komplexerem Kampfsystem und klasse Next-Gen-Optik verspricht Capcom einen höllischen PS3-Einstand!

VIDEO AUF DVD!

Virtua Fighter 5

Auf der Tokyo Game Show feierte die PS3-Version von Segas Edel-Beat'em-Up Weltpremiere – wir spielten den Hingucker der Messe ausgiebig Probe und sprachen mit dem Entwicklerteam.

Oft sind es die kleinen Details, die uns unsere Mitmenschen, Tiere oder Dinge so sympathisch machen – sie entscheiden darüber, ob wir etwas anziehend und schön oder hässlich und unattraktiv finden. Das können die großen, drolligen Augen eines Katzenkindes sein, die feinen Sonnenstrahlen, die zaghaft durch die Blätterdecke eines Winterwaldes brechen oder auch die Ohrläppchen oder Lachfalten des Partners. Ein kurzer Moment des 'In-den-Bann-gezogen-Werdens', und schon ist es um uns geschehen. Warum wir Euch das an dieser Stelle erzählen? Nun, genau so ist es uns in den Hallen der Tokyo Game Show ergangen. Ungerührt vom Messelärm jenseits der 100 Dezibel, gelang es "Virtua Fighter 5"-Kämpfer Wolf mit einer simplen Aktion – einem schwungvollen Wurf –, uns zu fesseln, uns davon zu überzeugen, dass "Virtua Fighter 5" etwas Neues, noch nicht Dagewesenes bietet. Eingerahmt von einem Käfig aus sprödem Bambusholz schnappte sich das Muskelpaket seinen verdutzten Gegner El Blaze und zog ihm die Beine unter dem Körper weg, so dass dieser rücklings auf den Hinterkopf fiel. Wolf klemmte sich die Waden seines Opfers unter die Arme, begann sich zu drehen und schleuderte seinen Kontrahenten anschließend wie einen Mehlsack in die Arena-Ecke. Das Besondere daran: Während des gesamten Kampfes wateten die beiden Duellanten durch knöcheltiefes Wasser, das die Polygonfüße der Fighter physikalisch korrekt umflutete und mit herrlichen Spiegelungen protzte – kurzum, eine Augenweide. Dass sich die digitalen Fluten jedoch auch bei Wolfs Drehwurf realistisch verhielten, überstieg unsere kühnsten Erwartungen. Der um Wolfs Achse gedrehte Körper des Gegners verdrängte das Wasser, hinterließ für Sekundenbruchteile eine Schneise im virtuellen Nass. Die konzentrischen Kreise schwappten auf die Arenabegrenzung zu, brachen sich an der Barriere, kehrten zurück und trafen wiederum auf die letzten Wellen, die von El Blazes auf dem Boden gelandeten Körper ausgegangen waren. "Verflucht, sieht das Wasser genial



PS3 Im Standbild nicht mal halb so beeindruckend: Die geniale Wasserphysik macht das künstliche Nass zum Hingucker.



PS3 Keilerei im Burgsaal: Manche Hintergründe bestechen durch eine Vielzahl an (statischen) Objekten und herrlichen Bodenreflexionen.

aus", entfuhr es uns und nur wenige Sekunden später blockierten wir selbst eine der Spielstationen – eine verhängnisvolle Entscheidung für die anderen Produkte der Messe, sollten wir doch einige Stunden am Sega-Stand zubringen.

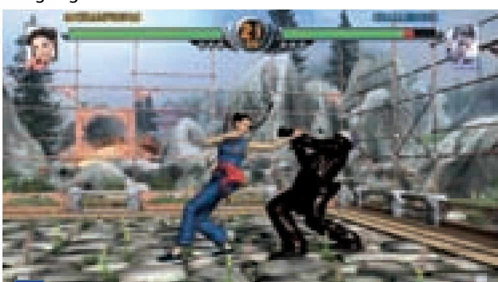
Weiterentwicklung

Kenner der Serie fühlen sich schon nach wenigen Sekunden wohl. Die Änderungen zum Kampfsystem von "Virtua Fighter 4 Evolution" sind zumindest anfangs marginal. Die wichtigste Neuerung stellen die seitlichen Angriffe dar. Nach einem Ausweichschritt in die dritte Dimension dürft Ihr Euren Kontrahenten nun auch von der Seite mit Schlägen und Würfen malträtieren. Trotz gigantischem Moverepertoire und spielerischem Tiefgang reichen erneut drei Buttons (Punch, Kick, Block), um Akira & Co. vielfältige Aktionen zu entlocken. Würfe stellen nach wie vor ein wichtiges Spielelement dar. Durch die Kombination zweier Knöpfe packt Ihr Euren Feind am Schlafittchen – drückt Ihr zusätzlich auf die Richtungstaste, variiert Ihr Griffe nach allen Regeln der Kunst: Wuchtiger Backbreaker oder Powerbomb stehen der Wrestling-Fraktion gut zu Gesicht. Drunkenmaster Shun hingegen verwirrt Euch mit aberwitzigen Würfen, bei denen Ihr nicht sicher seid, ob er selbst nicht das Opfer ist.

Nach wie vor tabu sind unrealistische Superattacken im Stile der "Soul Calibur"-Kämpfer, stattdessen sollen Kampfkünste aus aller Welt möglichst wahrheitsgetreu ihren Weg ins Spiel finden. Klassisches Judo (Goh) oder Shaolin Kung Fu (Lei-Fei) stehen ebenso zur Wahl wie Ninjutsu (Cagemaru) oder Jeet Kun Do (Jacky). Sumo-Fans, die auf eine Rückkehr von Taka-Arashi gehofft hatten, werden enttäuscht: Aufgrund des Aufwands, den die korrekte Integrierung eines so schweren Kämpfers (190 kg) mit sich bringt, wurde der Sumotori aus "Virtua Fighter 3" wie schon im Vorgänger nicht berücksichtigt.

Dafür feiern analog zu "Virtua Fighter 4 Evolution" zwei Kämpfer ihren Einstand. Die Neulinge hören auf die Namen Eileen und El Blaze. Während Erstere Anhängerin des chinesischen Monkey Stile Kung Fu ist, zelebriert El Blaze mit Leidenschaft den mexikanischen Lucha-Libre-Wrestlingstil. Er ist ständig in Bewegung und damit sehr schwer auszurechnen – wann er zum katzengleichen Sprung ansetzt, erkennt Ihr nur mit viel Erfahrung. Die ist auch nötig, wollt Ihr mit Eileen Erfolge feiern. Steuern Anfänger die


PS3 Veteran Jacky ist seit Anbeginn der Serie dabei: Die beste Waffe des smarten Blondschopfs sind seit jeher kraftvolle Kicks.


PS3 Niedlich: Gänzlich unbeeindruckt von Pais Attacken sprießen zwischen den Steinplatten putzige Blümchen.



PS3 Duell der Debütanten: El Blaze begrüßt die schmächtige Eileen mit einem geschmeidig animierten Sprungkick.



PS3 Schnee-Engel: Akiras Körper verformt die winterliche Pracht in beeindruckender Art und Weise.

zierliche Asiatin, werdet Ihr von Kraftprotzen wie Jeffrey vermöbelt, habt Ihr hingegen die Combos studiert, ist das fließende Kung Fu eine gefährliche Waffe. Fans alter Haudegen freuen sich über beliebte Moves wie Jackys Radschlag-Kick, Cagemarus Kopfsprung oder Wolfs Mehrfachwurf-Kombinationen. Lei-Feis wirbelnde Kick-Attacken wurden dezent entschärft – darüber ärgern sich Buttonsmasher. Wie immer dürft Ihr niedergestreckten Opponenten durch eine Sprungattacke zusätzlichen Schaden zufügen – hier stachen uns noch einige unschöne Clippingfehler ins Auge. Ansonsten aber ist "Virtua Fighter 5" eine...



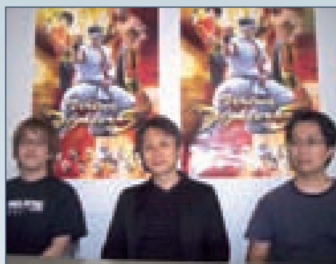
PS3 Berstende Bodenplatten wie in der Spielhalle gab's auf der PS3 noch nicht – im fertigen Spiel sollt Ihr die Arenen aber optisch demolieren können.

...optische Granate.

Die Auszeichnung 'schönstes Prügelspiel aller Zeiten' kann sich der Sega-Klopper getrost ans Revers heften. Die Modelle der Kampfkünstler bestechen durch hohen Detailgrad: angefangen bei den lebensechten Gesichtern, über die flatternden Outfits bis hin zu den sensationellen Muskelpaketen, die Ihr an den durchtrainierten Oberkörpern von Wolf und El Blaze bewundern dürft. Neben den grandios flüssigen Animationen müssen sich auch die Texturen der digita-

"Lieber zwei neue Kämpfer und eine perfekte Balance, als zehn und ein Ungleichgewicht!"

Wir sprachen mit Toru Murayama (Playstation-3-Designer), Hiroshi Kataoka (Head of Sega AM R&D & AM2) und Noriyuki Shimoda (Playstation-3-Produzent)



MAN!AC: Die beiden neuen Kämpfer in "Virtua Fighter 5" stehen auch für zwei völlig neue Kampfstile – Chinese Monkey Kung Fu und mexikanisches Wrestling. Bleibt da noch Spielraum für kommende Titel?
Murayama: Ideen haben wir seit Beginn der Serie genug und es gibt viele Kampfstile, die ihren Weg noch nicht ins Spiel gefunden haben. Allerdings haben wir hierfür auch Gründe. Bei "Virtua Fighter" ist das 'Balancing' sehr wichtig. Wir haben lieber zwei neue Kämpfer und eine perfekte Balance – man kann mit jeder Spielfigur erfolgreich sein. Das ist uns wichtiger, als zehn neue Kämpfer und ein nachhaltiges Ungleichgewicht.

MAN!AC: Die PS3-Version wirkt schon sehr weit fortgeschritten – was gibt es bis zum Release noch zu tun?
Shimoda: Grafisch und spielerisch sind wir schon sehr weit. Derzeit arbeiten wir an den Spielmodi und zusätzlichen Inhalten, die der PS3-Version mehr Tiefe verleihen sollen. Wir sind auf einem guten Weg, doch oft halten einen dann die vermeintlichen Kleinigkeiten noch lange auf.

MAN!AC: Vor einigen Monaten wurde das "Virtua Fighter"-Team zitiert, dass die Serie niemals online spielbar sein werde. Hat diese Aussage noch Bestand?
Shimoda: Die Qualität von "Virtua Fighter" steht und fällt mit dem Timing und der Balance. Eine Verzögerung, die beim Online-Gaming unvermeidbar wäre, würde die Grundbalance des Spiels stören. Deshalb haben wir diese Aussage getroffen. Dem technischen Fortschritt sollte man sich nie verschließen, in naher Zukunft sehen wir aber keinen Weg, um diesen Titel auch online zu spielen.

MAN!AC: Nach den ersten Spielminuten mit "Virtua Figther 5" bemerken die meisten Spieler – in Bezug auf das Kampfsystem – zuerst einmal wenig Unterschiede zu "Virtua Fighter 4 Evolution". Was aber sind die wichtigsten Unterschiede der Kampf-Engine?
Kataoka: Eigentlich sehen wir diese Frage als Kompliment. Die Spieler sollen beim ersten Kontakt mit "Virtua Fighter 5" auch keinen Unterschied merken. Gute Serien bieten dem Spieler sofort eine vertraute Umgebung – die Feinheiten erschließen sich dann mit steigender Spieldauer. Der Spieler macht sich auch nach und nach mit den Neuerungen vertraut. In diesem Fall ist sicher die Möglichkeit, seitlich anzugreifen, eine der markantesten Neuerungen – dies bringt unserer Meinung nach mehr Spieltiefe.

MAN!AC: Was ist der schwierigste Teil in der Entwicklung einer "Virtua Fighter"-Episode?
Murayama: Weil Timing, Kollisionsabfrage und Balancing sehr wichtig sind, halten wir sie für den schwierigsten Teil der Entwicklung. Die Integration jedes neuen Charakters zieht monatelange Tests nach sich. Ist er stark genug? Ist er zu schwach? Wie interagiert er mit allen anderen Kämpfern? Diese Herausforderung ist enorm. Wir hoffen, dass die Spieler mit dem Ergebnis zufrieden sein werden.

MAN!AC: Bei einigen Würfen sind noch Clippingfehler zu erkennen. Warum ist es so schwer, dieses Problem aus Beat'em-Ups herauszuhalten? Und wird sich bis zum Release noch etwas daran verbessern?
Shimoda: Beat'em-Ups bringen es mit sich, dass sich detaillierte Spielfiguren nahe kommen und an vielen Stellen überschneiden. Wenn man Clippings per Code zu harsch verhindert, dann nimmt man den Bewegungen manchmal ihren natürlichen Ablauf. Es ist schwer zu beschreiben – aber am Ende müssen Spiel und Bewegungen flüssig und homogen ablaufen. Natürlich sind wir darauf aus, das Spiel bis zum Release auch diesbezüglich noch weiter zu verbessern.



PS3 Akira ist auch in Teil 5 kein Kämpfer für zwischendurch – nur mit viel Training beherrscht Ihr die kraftvollen Attacken des Veteranen perfekt.

len Textilien nicht verstecken: Jackys Lederoutfit glänzt zwar etwas übertrieben, dafür besticht Akiras klassischer Trainingsanzug mit grobkörniger Stoffoberfläche. Die Hintergründe verfügen nicht über derart viele Spielereien wie die Arenen von "Dead or Alive 4", dafür wurde das Ambiente von buddhistischem Tempel, neongeflutetem Club oder staubtrockener Wüste mittels realistischer Beleuchtung sehr gut eingefangen. Dass uns die Wassereffekte in einigen Stages 'recht gut' gefallen haben, dürftet Ihr bereits der Einleitung entnommen haben; ähnlich schick verhält sich der Pulverschnee, wenn die Fußsohlen der Charaktere Spuren in der Winterpracht hinterlassen.

Leider schweigen sich die Produzenten noch über die Einzelspieler-Modi der Playstation-3-Fassung aus. Bekannt ist aber jetzt schon, dass Ihr Euren Charakteren mit einer Flut von Items und Kleidungsstücken einen völlig neuen Look verpassen dürft. Beim Probespiel war davon noch nichts zu sehen – via Start-Taste konnte aber bei jedem Kämpfer ein alternatives Outfit selektiert werden. Die Ladezeiten fielen mit unter zehn Sekunden erfreulich kurz aus, gespielt wurde vor Ort mit Segas extra für diesen Titel entwickeltem PS3-Arcade-stick. Warum es in "Virtua Fighter 5" definitiv keinen Online-Modus geben wird, erfahrt Ihr im Interview, bewegte Bilder von unserem 'Spiel der Messe' gibt's im Tokyo-Game-Show-Bericht auf der DVD – unbedingt ansehen. *ms*



PS3 Beflügelt: Mönch Lei-Fei fühlt sich vor der Himalaya-Kulisse wie zu Hause.

Imposant: In Akiras Gesicht erkennt Ihr sogar Narben.



Segas wuchtiger PS3-Stick ist perfekt für Beat'em-Ups.

Firtua Fighter 5

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	AM2/Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	1. Quartal 2007

Segas Edelkeilerei wird ein Volltreffer: "Virtua Fighter 5" vereint fette Optik und anspruchsvolles Kampfsystem!



PS3 Die vier Grundoutfits des Mexikaners El Blaze unterscheiden sich bereits deutlich. Links der Jeans-Look...



PS3 ...rechts die Hawaii-Ausführung. Mit zahlreichen Accessoires individualisiert Ihr die Charaktere zusätzlich.


Xbox 360

Alan Wake

Finnische Finessen: Der stilvolle Psychothriller setzt auf Top-Technik und packende Atmosphäre.

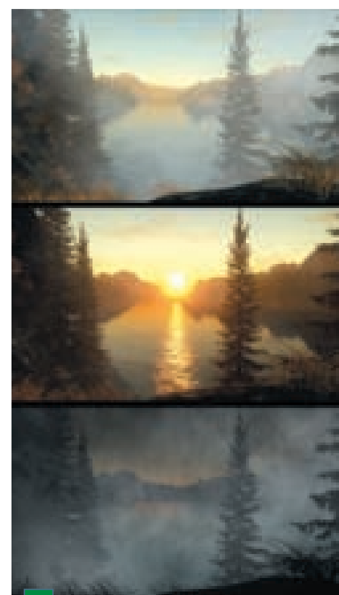
Die Entwickler von Remedy in Finnland geben sich gerne geheimnisvoll: Nach den beiden "Max Payne"-Teilen gab es lange nichts mehr von der Truppe zu hören. Erste handfeste Informationen zum neuen Projekt namens "Alan Wake" wurden nun auf X06 präsentiert. Der Titelheld ist ein Bestsellerautor, der von seiner Fiktion eingeholt wird. Als Inspiration für das letzte Buch diente seine Freundin, die nun spurlos verschwunden ist – außerdem stellt Alan fest, dass einige Passagen des Romans in der Realität wahr werden. Um sein Leben in den Griff zu kriegen, reist er zum verschlafenen Städtchen Bright Falls in der bewaldeten Berglandschaft im Nordwesten der USA, doch hier fängt das Rätsel erst richtig an...

Spannung im Gebirge

Remedy zeigte allerdings erst wenig davon, wie das Third-Person-Abenteuer – von den Machern als 'psychologischer Action-Thriller' bezeichnet – wirklich ablaufen wird. Ihr steuert Alan durch Bright Falls und die unmittelbare Umgebung, zirka zehn auf zehn frei erkundbare Kilometer werden detailgenau umgesetzt. Um die Handlung voranzutreiben, müsst Ihr episodenhaft angelegte Aufgaben (mitsamt nervenaufreibender Cliffhanger-Momente) erfüllen. Erläuterungen und Gedanken der Hauptfigur aus dem Off heraus sorgen für genauere Einblicke in die Situation. So bekamen wir z.B. zu sehen, wie sich eine Buchpassage um einen Autounfall erfüllte und Alan in der Dunkelheit alleine auf sich gestellt ist – ein echtes Problem, denn mysteriöse Schattenfeinde tauchen auf und werden immer stärker, wenn Ihr kein Licht bei Euch tragt.

Diese Ansätze sind für sich alleine schon interessant und profitieren immens von der tollen technischen Umsetzung: Die Umgebungen im Demo protzten mit detaillierter Naturdarstellung, hoher Sichtweite und guter Bildrate. Besonders eindrucksvoll fallen die Tageszeiten- und Wettereinflüsse aus, die uns im Zeitraffer vorgeführt wurden: Brillant in Szene gesetzte Wolkenverläufe und Beleuchtungswechsel ließen das Publikum staunen. Zur Krönung wurde eine Windhose auf den Ortskern losgelassen, die nach und nach immer größere Gegenstände und schließlich ganze Autos herumwirbelte – das alles wirkte verblüffend realistisch und zeigte überzeugend, dass aus der Xbox 360 noch eine ganze Menge rauszuholen ist. Leider war kurz danach schon Schluss mit unserem Ausflug in die Welt von "Alan Wake", doch der kurze Besuch stimmt uns hoffnungsvoll– das Finnen-Projekt hat das Potenzial zum Hit. *us*


360 Ein Unfall, den Alan Wake in seinem Roman beschrieben hat, passiert tatsächlich – kein gutes Omen für den gestressten Schriftsteller.


360 Technisch werden die verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen fantastisch in Szene gesetzt.

Alan Wake

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	**360**	Wii

Entwickler:	Remedy, Finnland
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal 2007

Spannender und technisch brillant inszenierter Psycho-Krimi mit mysteriöser Story, der das Zeug zum Überraschungshit hat.


360 Wohin des Weges? Ein Pfeil weist Euch die Richtung zur nächsten Story-Mission.


360 Das Zusammenwirken von Licht und Dunkelheit spielt eine zentrale Rolle im Mysterium von "Alan Wake".

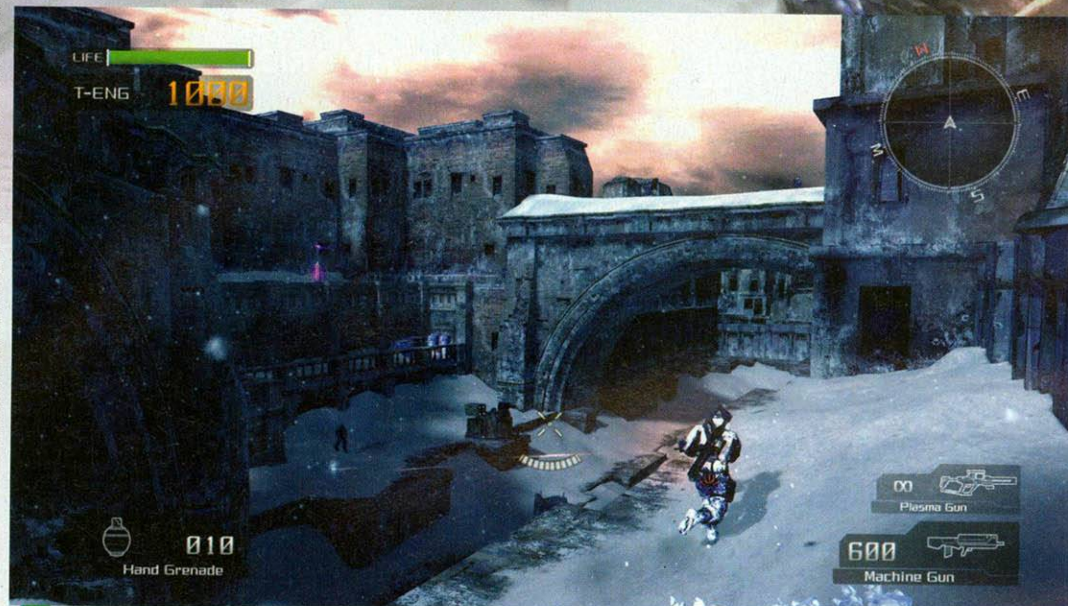
Xbox 360

Lost Planet



Die Konkurrenz muss sich warm anziehen: Capcoms coole Action-Orgie verzückt mit brachialen Schlachten und atmosphärischem Winter-Ambiente.

Mering, Bayern. Ende Oktober häuften sich Meldungen, denen zu Folge das beschauliche Örtchen vor Augsburg von Erschütterungen heimgesucht wurde. Nachforschungen von Seismologen ergaben, dass das Epizentrum rund um das Gebäude der MAN!AC-Redaktion zu suchen ist. Ungeklärt bleibt jedoch weiterhin die Ursache der bedrohlichen Beben. So oder so ähnlich könnte in diesen Tagen ein Zeitungsartikel der Region Augsburg aussehen. Was aber ist der Grund für die Erdbeben? Nun, eigentlich gibt es zwei: Der eine ist Capcom's SciFi-Kracher "Lost Planet", der andere eine aufgedrehte Surround-Anlage – zusammen eine explosive Mischung.



360 Ihr seid zwar auf dem "Lost Planet" E.D.N. III unterwegs, die prachtvolle Umgebung erinnert stellenweise aber sehr an europäische Architektur. Mit Handgranaten & Co. lassen sich übrigens große Teile der Kulisse in Schutt und Asche legen.

Kammerjäger-Simulation

Um auf dem eisigen Planeten 'E.D.N. III' überleben zu können, seid Ihr auf Wärmevorräte von Alien-Ungeziefer – den 'Acrids' – angewiesen. Weil diese den Brennstoff aber im Körper tragen, rücken sie ihn verständlicherweise nur ungern heraus. Also macht Ihr Euch auf die Jagd nach den überdimensionierten Schaben.

Aus der Third-Person-Perspektive navigiert Ihr Held Wayne durch die weiße Hölle. Es dauert nicht lange und Ihr macht Bekanntschaft mit einer besonders fiesen Spezies der Akrids: Ein riesiges, Kellerassel-ähnliches Geschöpf rollt sich zusammen und walzt unter ohrenbetäubendem Lärm alles platt, was ihm in die Quere kommt. Mit dem Maschinengewehr oder der Pump-Gun nehmt Ihr das Monstrum aufs Korn: Orange leuchtende Stellen am Chitin-Panzer klären Euch über Schwachstellen der Aliens auf. Habt Ihr das Biest erledigt, sammelt Ihr den Wärmevorrat des Kadavers auf, um Eure Thermal-Energie wieder aufzufüllen. Ohne diese würde die bittere Kälte direkt an Eurer Lebenskraft zehren – folglich müsst Ihr Euch ständig um Wärmenachschub kümmern. Kein Problem, denn an Gegnern mangelt es in "Lost Planet" nicht: Oftmals verdecken dutzende fliegender Akrids den verschneiten Himmel.

Hirnlose Action?

Bei "Lost Planet" liegt der Fokus zwar auf knallharter Action, ohne Köpfchen seht Ihr gegen die Akrid-Übermacht aber kein Land. Die richtige Taktik muss her: Um z.B. an den Schwachpunkt eines riesigen Spinnen-Akrids zu kommen, schießt Ihr ihm nacheinander seine Beine weg. Unter einem grausamen Ächzen bricht er daraufhin zusammen und liegt wehrlos im Schnee.

Ähnlich verhält es sich mit den eingangs erwähnten Kellerasseln: Geht Ihr bei der ersten Konfrontation mit den in Rudeln auftretenden Schädlingen ein ums andere Mal zu Grunde, fallen sie erst mit der richtigen Taktik wie die Fliegen: Wartet ab, bis sie auf Euch loskugeln, werft ihnen eine Granate in die Rollbahn und bestaunt, wie die Explosion sie aus dem Gleichgewicht bringt. Anschließend zappeln die Kreaturen hilflos auf dem Rücken und Ihr pustet ihnen mit ein paar gezielten Schüssen das Lebenslicht aus.

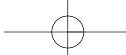
Doch nicht nur Krabbeltiere wollen Euch ans Leder, auch Schneepiraten machen das Leben schwer. Spätestens wenn eine Rakete auf Euch zuzischt, heißt es in Deckung gehen und die menschlichen Widersacher aus sicherer Entfernung ausschalten. Dabei kommt es Euch zugute, dass überall Explosiv-Fässer darauf warten, umstehenden Feinden so richtig einzuheizen. Oder Ihr nehmt in einem Kampfroboter Platz, mar-



360 Nützliches Utensil: Mit dem Greifhaken nähert Ihr Euch blitzschnell Mechs oder erklimmt höhere Ebenen.

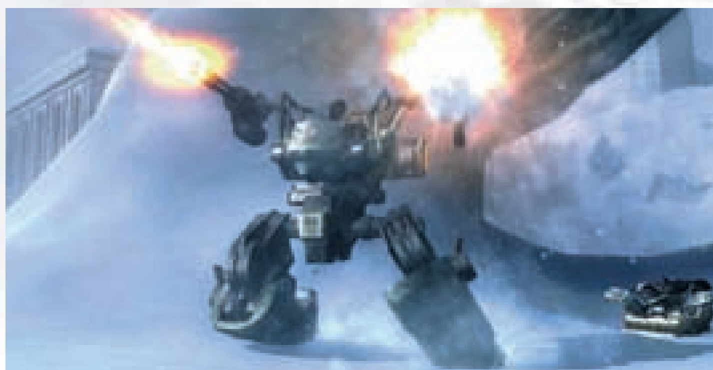


360 Treten immer in riesigen Schwärmen auf: fliegende Akrids. Räuchert schnell ihre Nester aus!





360 Haltet bei den eisigen Temperaturen jederzeit Eure Thermal-Energie (links oben) im Auge. Ist sie aufgebraucht, knabbert die Kälte an der grünen Lebensleiste.



360 In den 'Virtual Suits' seid Ihr besser geschützt und habt größere Wummen zur Hand. Letztere könnt Ihr auch einfach abschrauben und zu Fuß mitnehmen.



360 Unfaire Größenverhältnisse: Bei manchen Gegnern würdet Ihr locker in den hohlen Zahn passen. Hier muss die passende Strategie her...

schiert gut gepanzert durch feindliche Gewehrsalven und macht die fiesen Piraten – wortwörtlich – platt. Gegnerische Mechs setzt Ihr dagegen kampfunfähig, indem Ihr sie mit Haftminen eindeckt.

Kolossale Käfer

Die Inszenierung der Schlachten setzt Euch ein ums andere Mal in Verzückung: Manche Kämpfe wecken gar Erinnerungen an Sonys "Shadow of the Colossus": Einige Akrids sind von derart gigantischem Ausmaß, dass sie Städte schon mal im Vorbeigehen dem Erdboden gleich machen. Ganz besonders angetan haben es uns aber die deftigen Explosionen – speziell die darauf folgenden voluminösen Rauchwolken sehen einfach sensationell gut aus. Und die druckvolle Soundkulisse lässt schließlich den Putz von der Wand bröseln.

Etwas Sorgen machen wir uns allerdings um die Story des weißen Planeten: Bisher verleitet die 08/15-SciFi-Kost eher zum Wegdrücken. Außerdem fallen einige Areale wegen zu hohen Gegneraufkommens noch extrem chaotisch aus. *ak*

Ein Filmstar soll's richten

Wie Capcom versucht, "Lost Planet" auch in Asien an den Mann zu bringen.



Die Frisur hat durchaus Ähnlichkeit: Links der echte, rechts der virtuelle Schauspieler.

"Lost Planet"-Protagonist Wayne entsprang nicht den Köpfen kreativer Charakterdesigner, sondern wurde dem südkoreanischen Schauspieler Brian Lee Byung-Hun nachempfunden. Während der 36-jährige hierzulande jedoch höchstens eingefleischten Asien-Filmexperten ein Begriff ist, heimst er in der Heimat regelmäßig Filmpreise ein, darunter die Auszeichnung als 'Best Leading Actor' beim Korean Film Award. Der Durchbruch gelang dem Dramen-Spezialist mit "Joint Security Area", einem der erfolgreichsten koreanischen Filme überhaupt – auch westliche Filmliebhaber sollten mal einen Blick auf die packende Tragödie rund um die Konflikte zwischen Nord- und Süd-Korea riskieren. Das Ziel, das Capcom verfolgt, ist klar: Das virtuelle Schauspieler-Antlitz soll möglichst viele asiatische Käufer ködern – trotz (milde ausgedrückt) mäßigen Xbox 360-Verkäufen. Europäer oder Amerikaner wird's wohl wenig jucken...

Zum Schluss gibt's aber noch einen kleinen Filmtipp: "Oldboy", das ebenso aus der Feder des "Joint Security Area"-Regisseurs Chan-wook stammt, fasziniert mit bizarrer Rachefeld-zug-Story, außergewöhnlichen Aufnahmen und einer überragenden Darsteller-Riege.

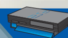
Lost Planet

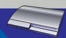
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

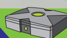
PS2 | Xbox | NGC
PS3 | **360** | Wii

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	Januar 2007

Im Januar wird's Action-Fans warm ums Herz: Wuchtige Ballereien und gigantische Ekelkäfer sorgen für Spannung!

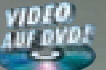












Call of Duty 3

NextGen-Kompatibilität hat Activisions Shooter-Serie schon bewiesen. Kann der Nachfolger zum Xbox-360-Hit erneut punkten?

Für viele beginnt jetzt die Zeit der Ruhe und Besinnlichkeit. Nicht aber für Spiele-Entwickler und Hersteller, die pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ihre Softwareperlen an den Zocker bringen wollen. So wie Activision, die ein Jahr nach dem Shooter-Hit "Call of Duty 2" den Nachfolger veröffentlichen. Bevor Teil 3 der Weltkriegs-Action im November über die Ladentheke wandert, haben wir uns eine Preview der Xbox-360- und PS2-Fassung zu Gemüte geführt.

Virtuose Präsentation

Wie nicht anders zu erwarten, liefert die NextGen-Variante ein intensives Spielerlebnis dank Bombast-Inszenierung: Dutzende feindliche und alliierte Kämpfer prallen auf dem Schlachtfeld aufeinander, von allen Seiten dröhnt das Rattern vollautomatischer Waffen, spucken Gewehre fauchend helles Mündungsfeuer und reißen Explosionen Dreck und Polygonleiber in die Luft. In diesem Hexenkessel audiovisueller Eindrücke steht Ihr zunächst ziemlich verloren. Eine kurze Einführung in die simple Steuerung ist alles, schon wirft Euch das Spiel an die Front. Sinkt dort der Adrenalinpegel auf ein erträgliches Maß, folgt der nächste Schock: Ihr werdet gepackt und zu Boden gestoßen. Mit irrem Blick stürzt ein feindlicher Soldat heran und drückt Euch mit dem Gewehrlauf die Kehle zu. Im gleichmäßigen Rhythmus hämmert Ihr auf die Schultertasten und drückt hastig die eingeblendeten Tasten, um den Angreifer abzuschütteln. Ein halbes Dutzend Mal werdet Ihr mit den spielerisch simplen, aber atmosphärisch hochkarätigen Nahkämpfen konfrontiert. Das geschieht dann jedes Mal mit einem anderen Soldaten (Ihr kämpft für vier alliierte Streitkräfte), aber immer am selben Ort. Wobei Ort in diesem Fall Land bedeutet. "Call of Duty 3" widmet sich ausschließlich dem Vormarsch der Alliierten in Frankreich. Variationen bei den Missionen erfolgen über den Wechsel der Ortschaften sowie durch unterschiedliche Wetterbedingungen. Und tatsächlich: Einige Level später spurtet die Spielfigur im strömenden Regen über ein Feld inmitten ländlicher Einöde. Gleiches erlebt Ihr mit der PS2-Version, denn die aktuellen Konsolen bekommen diesmal kein separates Abenteuer spendiert. Dem Vergleich zur Xbox 360 hält die technisch unterlegene Sony-Konsole naturgemäß nicht stand. Schon allein deswegen, weil weniger KI-Soldaten das Geschehen bereichern und dadurch weniger mitreißend gestalten. *jw*

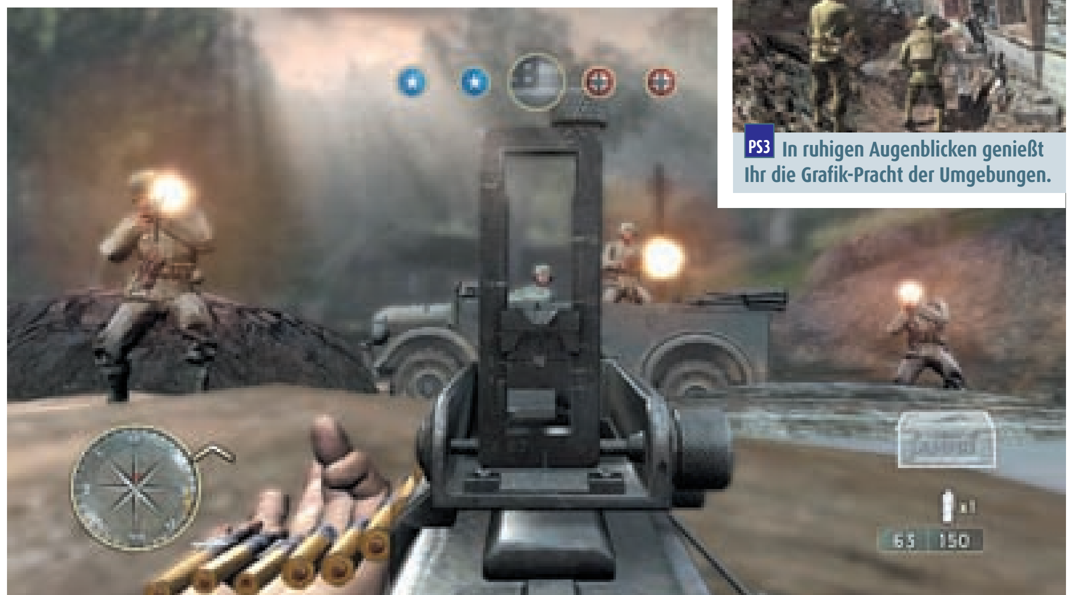


Wii Grafisch kann das Wii "Call of Duty" nicht mit den anderen NextGen-Konsolen mithalten. Dafür verspricht die Steuerung einen umso intensiveren Spielgenuss.



360 Dichtes Gras gibt es nur bei den Versionen auf NextGen-Konsolen.

PS3 In ruhigen Augenblicken genießt Ihr die Grafik-Pracht der Umgebungen.



Für den Multiplayer-Modus verspricht Entwickler Treyarch eine bessere Lobby-Verwaltung. Einem gepflegten Gefecht (sogar mit Fahrzeugen) zwischen Spielern auf Seiten der Achsenmächte und Alliierten steht dann nichts mehr im Weg.

Call of Duty 3

MAN!AC-Prognose

PS2 · Xbox · NGC · PS3 · 360 · Wii

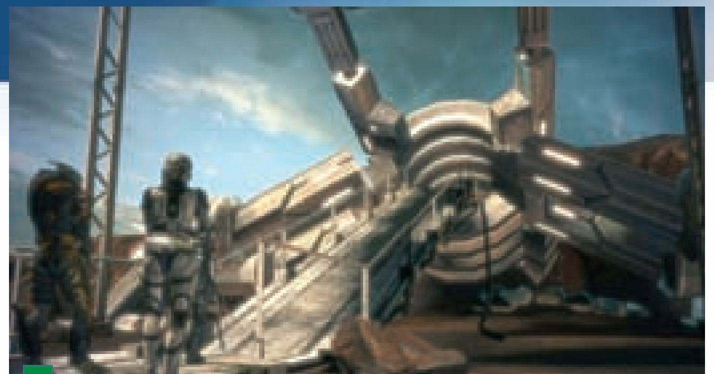
Entwickler:	Treyarch, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November

Packende Nonstop-Action, die auf Zugänglichkeit und wuchtige Präsentation setzt – für Shooter-Fans ein Muss.

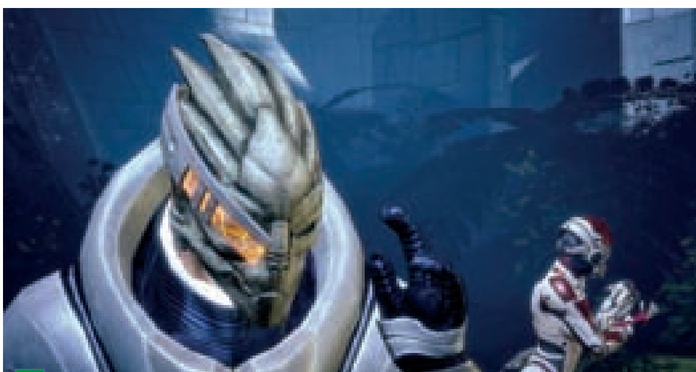
Mass Effect

Erkundet mit den "KOTOR"-Machern einmal mehr die Tiefen des Universums – und bewahrt alles Leben vor dem Untergang!


360 Hat als oberster Botschafter der Menschen eine schwierige Aufgabe zu bewältigen, die nicht selten mit Gefahren verbunden ist: Commander Shepard.


360 Leben gibt's auch im unwirtlichsten Winkel des Universums. Hin kommt Ihr mit dem Raumschiff und Eurem aufrüstbaren Landungsvehikel.

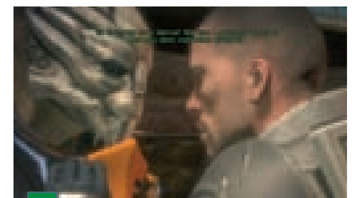
Was ist bei allen Konsolen-Rollenspielen, die Ihr bisher gezockt habt, dasselbe? Ein Datenwust aus Attributen, Fertigkeiten, Erfahrungspunkten und anderen Zahlenkolonnen? Klar, auch das. Gemeint ist aber die bedauernswerte Gemeinsamkeit beinahe sämtlicher Genre-Vertreter, dass sie irgendwann enden – selbst erfolgreiche Serien wie "Final Fantasy", "Elder Scrolls" oder "Knights of the Old Republic" geben Euch nicht die Möglichkeit, Eure lieb gewonnenen Charaktere in die Fortsetzung zu übertragen. Ein Missstand, der dem ursprünglichen Sinn des Spiels extrem zuwiderläuft: Immerhin ging es beim RPG in seiner ursprünglichsten Form – dem Paper'n'Pencil-Rollenspiel – vor allem um die fortlaufende und zeitlich unbefristete Ausbildung eines lieb gewonnenen Alter Egos. Für PC-RPGs haben zumindest einige Entwickler dieses Konzept übernommen, indem sie Euren Figuren mit Add-ons und downloadbarem Bonusinhalt zusätzliche Abenteuer bieten – Festplatte und Internet-Anbindung machen es möglich.


360 In die Erstellung der komplex animierten Alien- und Menschengesichter hat Bioware jahrelange Entwicklung und Pionierarbeit gesteckt.

Gut für uns Videospieler, dass auch unsere neue Hardware-Generation aufs Massenspeichermedium sowie Vernetzung setzt – und sich die PC-erfahrenen Rollenspielprofis von Bioware immer mehr dem Konsolen-Kosmos verschreiben.

Mass Effect: die Trilogie

Offensichtlich zutiefst von der Langlebigkeit der Xbox 360 überzeugt, wollen die "KOTOR"- und "Jade Empire"-Masterminds Euch jetzt das bieten, was Ihr bisher nur aus tonnenschwerem Papierregelwerk wie dem von "Dungeons & Dragons" oder "Das Schwarze Auge" kennt. Eine ganze Trilogie von Science-Fiction-Abenteuern soll Euch ein Epos von galaktischen Ausmaßen bescheren – ein interstellares Drama, bei dem Ihr nicht nur Euer Konterfei, den irdischen Commander Shepard, von Episode zu Episode übernehmt. Vielmehr ist es Euer 'ganz persönliches Universum', das zusammen mit Euren Charakterdaten auf der Harddisk schlummert und bei der jeweils nächsten Episode 'andockt'. So soll gewährleistet sein, dass Eure Aktionen sowie die Bioware-typischen, moralischen Entscheidungen, die es allenthalben zu treffen gilt, nicht nur Stunden, sondern sogar Jahre nach erstmaligem Spielen des Serienauftakts noch Früchte tra-


360 Sind sich nicht ganz grün: Shepard und die ihm unterstellten Alien-Kollegen. Der Grund: Rassismus.



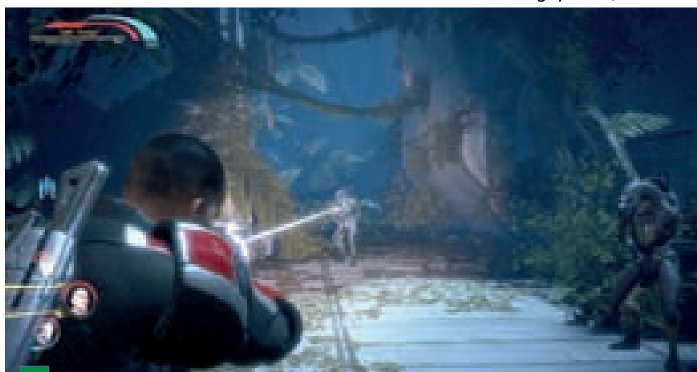


360 Die ausführlichen Dialoge sollen im Spielmittelpunkt stehen und Euch dank revolutionärer, flüssiger Kontrollmechanik ein echtes Mittendrin-Gefühl vermitteln – ganz anders, als die sonst üblichen Antwortenlisten.

gen. Zusätzlich will man Euch durch die regelmäßige Online-Bereitstellung von neuen Abenteuern bei der Stange halten und das "Mass Effect"-Universum ständig vergrößern.
Letzteres soll übrigens schon von Anfang an um ein Vielfaches monumentaler sein als die "KOTOR"-Galaxie – und die war nicht gerade winzig.

Mass Effect: das Universum

Durch die Tiefen des Alls dümpelnde Schiffswracks, wüste Welten an den Grenzen des Universums, von aggressivem Getier überlaufene Raumstationen, galaktische Metropolen und vor Leben nur so strotzende Dschungelplaneten: Der "Mass Effect"-Kosmos beherbergt ebenso viele Lebewesen wie Abenteuer – und längst nicht alle wollen Euch ans Leder. Praktisch für Euer Alter Ego, denn als der Elite-Vertreter unserer Spezies soll Commander Shepard das kleine Kunststück vollbringen, Einfluss und Ansehen der Menscheit zu mehren – schließlich hat unsere Spezies den Sprung zu den Sternen erst kürzlich geschafft. Entsprechend will es sich der beste Kämpfer und Diplomat, den Mutter Erde zu bieten hat, mit möglichst wenigen Rassen verderben. Und damit es keine Missverständnisse gibt, verkehrt Ihr über das fortschrittlichste Dialogsystem, das Biowares Lieblingsgenre derzeit zu bieten hat: Anstatt wie sonst darauf zu warten, dass man Euch eine Liste von möglichen Erwiderungen offeriert, steuert Ihr über ein während des gesamten Gesprächs präsentes Ringmenü die Natur Eurer Antworten (von knatschig bis freundlich ist alles drin) – und zwar bei Bedarf noch bevor Euer Gegenüber zu reden aufgehört hat. Das mag sich zunächst ziemlich unhöflich anhören, erlaubt Euch im Zusammenspiel mit der ausgeprägten Mimik Eurer Gesprächspartner aber Schwätzchen, die – so Bioware – ein absolutes Novum an Tiefgang und Freiheit bringen.
Und geht doch mal eine Verhandlung in die Hose, hält "Mass Effect" noch ein ausgetüfteltes Kampfsystem parat: Wie für Rollenspiele aus dem Hause Bioware inzwischen üblich, beharkt und verprügelt Ihr Eure terrestrischen bis extraterrestrischen Widersacher in Echtzeit – in diesem Fall lugt Ihr Eurem Helden beim Tötungshandwerk über die Schulter. Keine unmittelbare, aber immerhin indirekte Kontrolle habt Ihr über die Aktionen Eurer beiden Kollegen: Diese Mitstreiter rekrutieren sich wie Euer Held aus den drei Klassen Soldat, Techniker und paranormal begabtem Geisteskrieger. Letzterer hantiert mit jener rohen Energie, die hier als 'Mass Effect' bezeichnet wird – und hört wie Soldat bzw. Techniker auf diejenigen Kommandos, die Ihr ihm mit einer Kombination aus Schultertasten- und Digipad-Befehlsmuster vorgebt.
Wer jetzt noch seine Talente und Ausrüstung richtig einzusetzen weiß, der schafft es vielleicht sogar, der geheimnisvollen Maschinen-Spezies die Stirn zu bieten, die alles Leben im Universum bedroht: Angeblich haben die Hightech-Rabauken uns gezüchtet – und wenn sie alle paar Jahrtausende nach dem Rechten sehen, toben sie sich bei der Gelegenheit noch ein bisschen aus. Die Folgen für uns biologische Spezies: verheerend. *rb*



360 Funktioniert Bioware-typisch in Echtzeit: das Kampfsystem. Über Steuerkreuz und Schultertasten gebt Ihr Euren beiden Waffenbrüdern Befehle.

Mass Effect

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

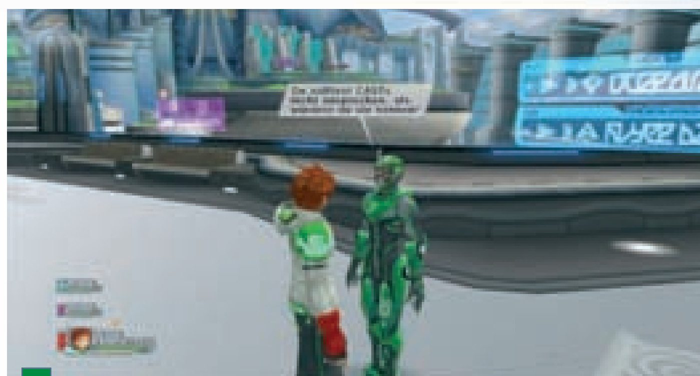
Entwickler:	Bioware, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2007

Der pompöse Auftakt zum dreiteiligen SciFi-Event verspricht Innovationen und herrlich detaillierte Charaktere en masse.

VIDEO AUF DVD!

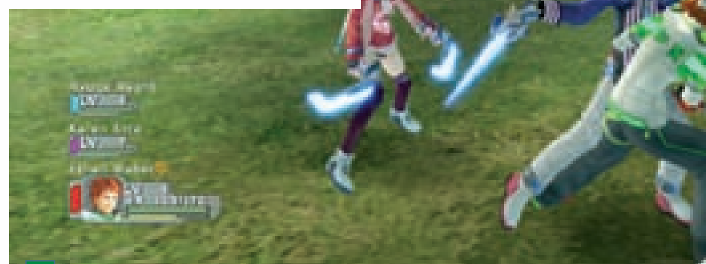
Phantasy Star Universe

Segas Online-Kultspiel ist zurück – und diesmal hat es sogar einen vollwertigen Einspieler-Modus dabei!

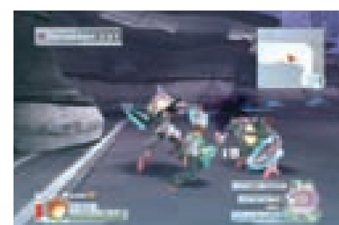


360 Nicht alle zivilisierten Rassen im "PSU"-Universum mögen Fremde.





360 Geschwätzig: Die Sprechblasen-Sprüche Eurer Offline-Waffenbrüder sollen den Dialog mit Online-Mitspielern ersetzen – sind aber meist wenig aussagekräftig.



PS2 Die Heimstation Ethans wurde von SEEDs Schergen infiltriert: Die Invasion fungiert als Trainings-Level.

Was vor 19 Jahren auf Segas 8-Bit-Master-System begann, aus dem wurde mit dem Dreamcast das erste echte Online-Rollenspiel für Konsole (via Analog-Modem). Inzwischen gehört der Breitband-Zock auch auf Konsolen zum guten Ton – was liegt also näher, als die erfolgreiche Marke fortzusetzen? Zwar wurde "PSU" ursprünglich für die PS2 entwickelt, aber so richtig interessant wird's natürlich erst mit dem komfortablen Xbox-Live-Service: Entsprechend kriegen 360-Besitzer eine technisch gehörig aufgemotzte Version des galaktischen Internet-Scharmützels spendiert. Allerdings fallen dafür schlappe zehn Euro pro Monat an – zusätzlich zur normalen Xbox-Live-Gebühr. Ganz schön happig.

Einzelgänger

Weil die erste spielbare Online-Demo erst kurz vor Redaktionsschluss bereit stand und uns aufgrund der extremen Auslastung nicht länger als ein paar Minuten auf den Server lassen wollte, konnten wir uns vorerst leider nur offline umschauen. Aber auch jenseits vom Internet wird diesmal einiges geboten: Anders als bei „Phantasy Star Online" erzählt man Euch eine vollwertige Geschichte rund um den frisch gebackenen 'Guardian' Ethan Waber: Zusammen mit bis zu drei Gruppenmitgliedern metzgert sich der angehende Gesetzeshüter durch ganze Horden von durchgedrehten Mutanten. Und das funktioniert – wie beim Online-Spiel – in Echtzeit: Ethan holt je nach Größe und Gewicht der per Schnellzugriffs-Menü bestimmten Waffe mehr oder weniger behäbig zum Schlag aus und dellt dann in Action-Manier ein paar Monsterschädel ein. Wer sich mit zwei Waffen wohler fühlt, der verzichtet auf gewichtige Beidhandschwerter, greift zum leichten Energiesäbel und schnappt sich mit der Linken eine Wumme: So seid Ihr für Fern- und Nahkampf gerüstet. Eure Kollegen dürft Ihr offline übrigens ebenso wenig selber dirigieren wie online – statt menschlichen Mitspielern kontrolliert die CPU Eure Waffenbrüder.

Leider sieht man dem Einspieler-Modus deutlich an, das er mit den Werkzeugen eines Online-Spiels zusammengeschustert wurde: Was für Internet-Verhältnisse eine Menge hermacht, das muss sich beim Einspieler-Modus mit Hits wie "Oblivion" messen – und hier kann "Phantasy Star Universe" in seiner Offline-Form nicht mithalten. *rb*

Phantasy Star Universe

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Sonic Team, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	1. Quartal 2007

Das erste "Phantasy Star", das on- und offline funktioniert: simples, aber spaßiges Hack'n'Slay mit hohen Kosten.

Red Steel

Nintendos Wii-Konsole bietet nicht nur familienkompatible Unterhaltung – in Ubisofts Ego-Shooter fliegen die Fetzen!

Paris, Mitte Oktober: Der französische Softwareriese Ubisoft hat zum Probespiel geladen. Auf dem Programm: die Baller-/Schwertkampf-Action "Red Steel". Auf der E3-Messe durften wir erstmals Hand an den Wii-exklusiven Titel legen – und waren nicht gerade überwältigt. Nach dem erneuten Ausflug in die fernöstliche Mafia-Welt sind unsere Zweifel noch nicht völlig ausgeräumt, aber immerhin schlummert in "Red Steel" einiges an Spielspaß-Potenzial.

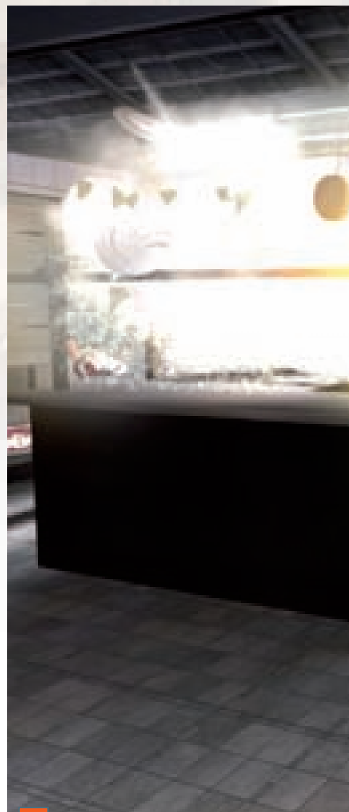
Mit Kugel und Klinge

Stellt Euch vor, Eure Freundin wird entführt und nach Tokio verschleppt. Stellt Euch weiterhin vor, Ihr reist hinterher, um sie aus den Fängen der Mafia zu befreien, habt allerdings keinen Plan, wie man mit Feuerwaffen und Schwert umgeht. Übertragt dies nun auf ein Videogame und einen neuartigen Controller, und heraus kommt die Intention der "Red Steel"-Entwickler: So wie Ihr in der Realität das Beherrschen von Pistole und Katana Schritt für Schritt lernt, so müsst Ihr auch nach und nach die Fertigkeiten mit Wii Remote sowie Nunchuk erwerben. Im besten Fall seid Ihr nach einiger Zeit wahre Meister mit den dreidimensionalen Eingabegeräten der neuen Nintendo-Konsole und beherrscht in der virtuellen Welt die Schuss- und Stichwaffen im Schlaf.

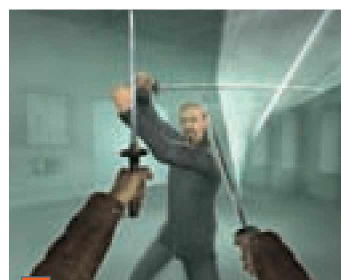
Ein hehres Anliegen der französischen Entwickler, doch so recht will es bei unserem Praxistest nicht klappen: In einem Lagerhaus-Szenario werden wir von Sniper-Schützen immer wieder ins digitale Nirwana geknipst – das stufenlose Heranzoomen an die Feinde funktioniert auf Knopfdruck und dem sachten Ausstrecken der Remote-Hand gen TV, was einiges an Übung erfordert. Auch das alltägliche Ego-Shooter-Handwerk wie Herumlaufen und Sichumschauen will trainiert werden, sonst blickt Ihr im Schusswechsel allzu schnell in den Sternenhimmel oder ballert unkontrolliert in den Boden. Das Werfen von Granaten via Nunchuk ist ebenfalls eine diffizile Sache und vom gewohnten L-Button-Druck auf anderen Konsolen meilenweit entfernt.

Dass die Steuerung von "Red Steel" mit Routine dennoch flutscht, zeigt der Blick auf ein Mitglied des Entwickler-Teams: Fast so flüssig und gewandt wie mit Maus und Tastatur lässt der Franzose den Helden durch die Landschaft turnen, vollführt dabei mit beiden Händen kunstvolle Katana-Moves und ballert Feinde im Dutzend über den Haufen. Diese Demonstration stimmt uns versöhnlich und hoffnungsvoll – Übung macht eben doch den Meister! *os*

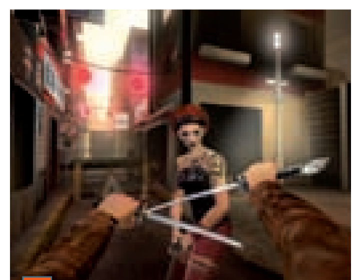
Wii Beim Probespiel schienen Eure Widersacher nicht gerade mit Intelligenz gesegnet. Die Feinde ließen sich meist bereitwillig abknallen.



Wii Sammelt Ihr Munition auf, ertönt ein Klicken aus der Wii Remote. Im Multiplayer-Modus (ausschließlich via Splitscreen) erhält ein Spieler über den winzigen Lautsprecher sogar Aufträge (ans Ohr halten), die anderen müssen ihn dann jagen.



Wii In einigen Kämpfen haltet Ihr zwei Schwerter in den Händen...



Wii ...die Ihr mit den Controllern unabhängig voneinander bewegt.

Red Steel

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Dezember

Ego-Shooter mit Schwertkampfeinlagen, der voll auf die Controller-Eigenheiten des Wii zugeschnitten ist.

Rayman Raving Rabbids



Vergesst Zombies, Aliens und turmhohe Endgegner. Hier kommen die schlimmsten Feinde der Videospielgeschichte – rasierte Hasen!

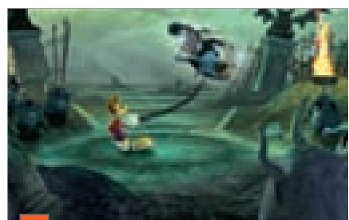
"Die spinnen, die Franzosen!" Diesem Eindruck kann man sich in Anbetracht von glatt geschorenen Langohren mit irr blickenden Kulleraugen kaum erwehren – schon gar nicht, wenn sie mit aufgerissenem Maul und markerschütterndem "Uaaahhh"-Geschrei auf einen losstürmen. Doch der virtuelle Wahnsinn hat System und zaubert selbst dem größten Miesepeter ein dickes Grinsen ins Gesicht – "Rayman Raving Rabbids" soll Spaß machen und der bevorstehenden Winterdepression den Wind aus den Segeln nehmen.

Kurz & knackig

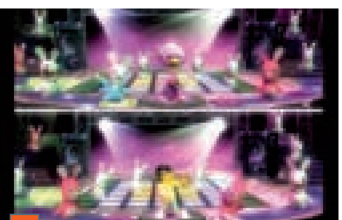
Einen Tag nach der "Red Steel"-Präsentation (siehe linke Seite) durften wir in die verrückt-überdrehte Welt des neuen "Rayman"-Abenteuers eintauchen. Wer ob des traditionsreichen Namens ein Hüpfspiel erwartet, muss umdenken: Ubisofts gliederloser Held ist zwar Hauptdarsteller, aber in einer Sammlung von Minispielen, die von einer wenig prickelnden Story eingerahmt wird.
Aber darauf kommt es auch gar nicht an, schließlich will "Raving Rabbids" ein nicht verschreibungspflichtiges Antidepressivum sein. Also ran an den Wii-Controller (die anderen Konsolen-Versionen glänzten durch Abwesenheit) und angesichts eines traurigen, weil mager gefüllten Essensbuffets losgelegt.
Der Einstieg fällt erwartungsgemäß wesentlich leichter als bei "Red Steel": In einer an Lightgun-Shooter angelehnten Sequenz schießen wir mit Pümpeln auf die Horror-Bunnies, dank großzügiger Ausmaße der Geschosse klappt die Ballereinlage via Wii Remote wunderbar. Weiter geht's mit einem wagemutigen Airdive: Auch hier steuert Ihr Rayman mit der Fernbedienung – neigt und dreht den Controller im Raum und Euer Alter Ego braust durch farbige Ringe. Ein sanftes Bewegen des Analogsticks auf dem Nunchuk verleiht ihm zusätzlichen Schub, schließlich geht's um das Erringen der Bestzeit. Doch "Rayman Raving Rabbids" schult nicht nur Reaktionsfähigkeit und Geschick: Beim Melken eines Schweins müsst Ihr die beiden Wii-Controller möglichst schnell auf und ab bewegen, so ähnlich wie ein Schlagzeuger seine Sticks schwingt. Das geht nach einiger Zeit mächtig auf Eure Muckies und der Spaß wird nebenbei zum Fitnesstraining. Rhythmusgefühl und Auge-/Handkoordination sind dann bei Raymans Tanzeinlage gefragt: Nutzt Nunchuk und Wii Remote wie die Maracas aus Segas "Samba de Amigo" und schlagt sie im Takt zur Musik.
Dies waren nur wenige Beispiele aus dem über 70 Minispiele umfassenden Fundus. Unser Eindruck: perfekt auf die Eigenheiten des Wii-Controllers zugeschnitten. Bleibt nur die Frage, wie spaßig "Rayman Raving Rabbids" auf Sonys PS2 wird... *os*



Wii Sieht aus wie ein Ego-Shooter, spielt sich wie eine Lichtpistolen-Knallerei: Rayman bewegt sich mit der Pümpelkanone auf einem vorgegebenen Pfad, mit der Wii Remote zielt und schießt Ihr auf die Horror-Bunnies.



Wii Hammerwurf mal anders: Schleudert die arme Kuh so weit wie möglich!



Wii Bei einer Minispielsammlung darf ein Multiplayer-Modus nicht fehlen.

Rayman Raving Rabbids

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	Dezember

Abgedrehtes Design und eine Unmenge an Minispielen machen Raymans neues Abenteuer zum Party-Knaller.

Xbox 360

VIDEO AUF DVD!

Kane & Lynch: Dead Men

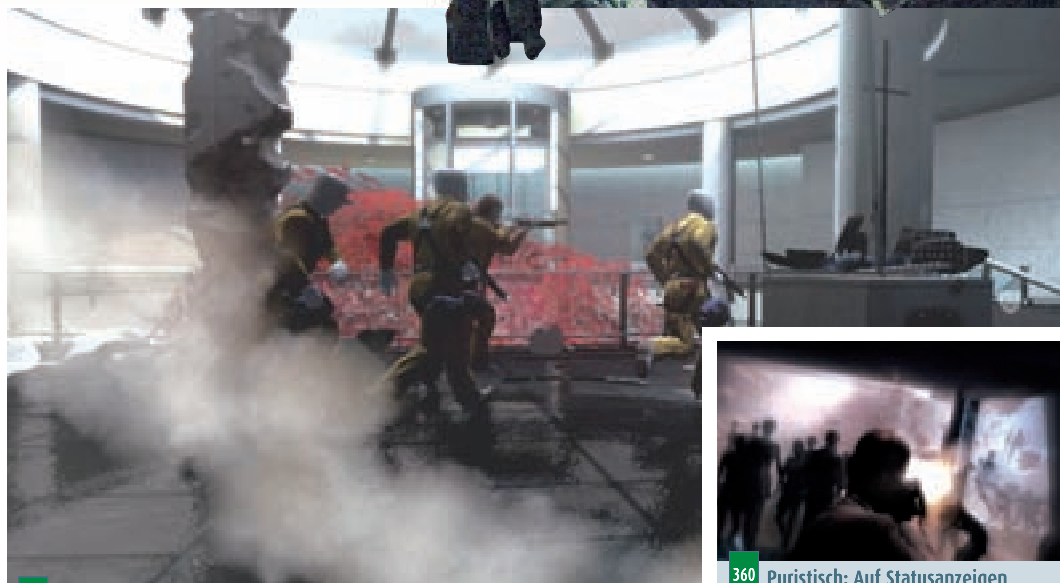
Doppelt killt besser: Die "Hitman"-Macher IO Interactive schicken gleich zwei knallharte Auftragsmörder auf tödliche Mission.

Ob Bonnie und Clyde (1967), Mr. Wint und Mr. Kidd ("Diamantenfieber", 1971) oder Richard und Seth Gecko ("From Dusk Till Dawn", 1996) – im Kino haben durchgeknallte Killerpärchen eine lange Tradition. Im Frühsommer 2007 macht Entwickler IO Interactive die Xbox 360 mit einem abgedrehten Duo unsicher, das den Filmvorbildern in Sachen Psychopathenfaktor in nichts nachsteht.

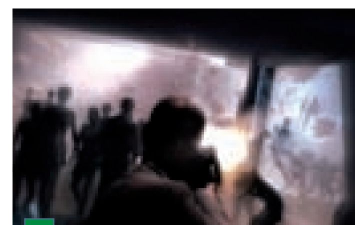
Eigentlich blicken der in Ungnade gefallene Ex-Söldner Kane und der schizophrene Massenmörder Lynch ihrem sicheren Ende entgegen. Für ihre Untaten zum Tode verurteilt, sitzen die beiden Schwerverbrecher im Hochsicherheitsgefängnis ein, als das Schicksal seine Pläne ändert. Eine geheime Untergrundorganisation namens 'The Seven' befreit die Todeskandidaten und macht Kane und Lynch ein Angebot: Im Austausch für ihre Rettung soll das ungleiche Doppel ein paar Spezialaufträge erfüllen – die Ex-Knackis nehmen an.

Gebrüder Totschlag

Bankräubereien, Einbrüche, Kidnapping und Attentate – die Jobauswahl ist ganz auf die Fähigkeiten der skrupellosen Anti-Helden zugeschnitten. Zwar durften wir in Barcelona bei X06 nicht selbst Hand anlegen, dafür spielte uns ein IO-Mitarbeiter zwei Levels (Tokio-Disco und Wolkenkratzer) vor. Schon vom Zuschauen her macht der Mix aus "Hitman" und "Freedom Fighters" einen ausgesprochen interessanten Eindruck. Grundsätzlich steuert Ihr dabei Ex-Söldner Kane, während Lynch Euch auf Schritt und Tritt folgt – oder zumindest folgen sollte. Denn der geistig dezent verwirrte Kompagnon schlägt gerne mal über die Stränge. Liegen etwa nach einem Feuergefecht die Feinde ächzend in ihrem Blut, zückt Lynch schon mal die Flinte, um die wehrlosen Verwundeten zu massakrieren. Auch der Inkognito-Besuch in der Disco verläuft wenig heimlich, wenn er mitten auf der vollbesetzten Tanzfläche in die Menge ballert. Entsprechend solltet Ihr im Verlauf des Abenteuers immer auch ein Auge auf den kranken Kollegen haben. Und nicht nur auf den: In einigen Missionen gilt es nämlich wie in "Freedom Fighters", mit einfachen Pad-Befehlen eine Gruppe KI-Mitstreiter taktisch schlau durchs Krisengebiet zu lotsen – klingt vielversprechend. *cg*



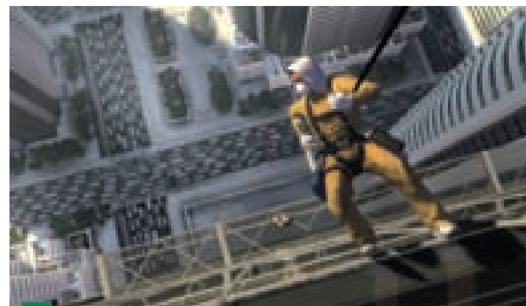
360 Teamwork: Offline dürft Ihr gemeinsam mit einem Kumpel losziehen, der den Co-Helden Lynch steuert. Online sollen andere Modi für Mehrspieler-Gaudi sorgen.



360 Puristisch: Auf Statusanzeigen verzichten die Entwickler. Wird Kane getroffen, färbt sich der Bildschirm blutrot.



360 Harter Hund: In der Regel macht Söldner Kane keine Gefangene – sein Kollege Lynch ist noch heftiger drauf.



360 Schwindelfrei: Die komplexen Aufträge gehen über Standardballereien am Fließband weit hinaus.

Kane & Lynch: Dead Men

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Wii

Entwickler:	IO Interactive, Dänemark
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal 2007

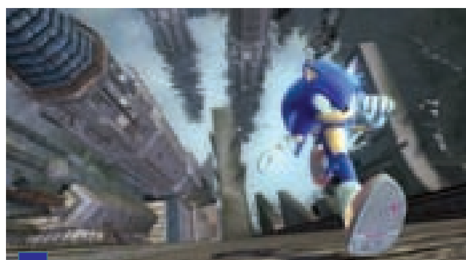
Von Ex-Söldnern und Psycho-Killern: derb inszenierter Action-Thriller mit interessantem Team-Feature.

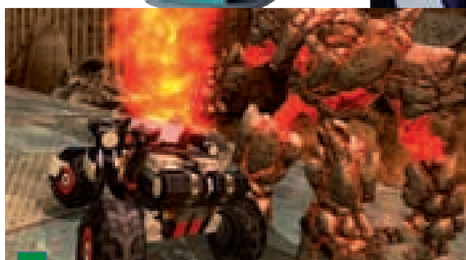
PREVIEW VIDEO AUF DVD! Playstation 3 Xbox

Sonic the Hedgehog



Sonic bringt Silver und Shadow mit: mehr Charaktere = mehr Spielspaß?


PS3 Wir heizten mit Shadow durch dieses Mittelalter-Level – hier geht Sonic senkrecht die Wand hoch.


360 Rabauke Shadow tritt diesmal ohne Knarren an – dafür warten actiongeladene Spritztouren.


PS3 Da steckt Eggman dahinter: Turmhohe Bosse machen Sonic mal wieder das virtuelle Leben schwer.

Ein Igel tanzt auf allen Systemen: Auf der Tokyo Game Show widmeten wir uns ausführlich den Projekten des Sega-Maskottchens. Welche Neuigkeiten es zu Sonics Wii-Eskapaden gibt, lest Ihr auf der nächsten Seite, was wir beim PS3- und Xbox-360-Probespiel mit Sonics Kumpanen Silver und Shadow erlebt haben, erfahr Ihr hier.

Silberner Sonic?

Zugegeben, beim Anblick des neuen Darstellers Silver dachten auch wir 'Sehr einfallsreich, jetzt macht Sega einen Metallic-Sonic und nennt ihn Silver' – beim Probespiel in Japan überzeugte uns der Springinsfeld aber von seinen Qualitäten. Ohne Köpfchen läuft erst einmal nichts: ein Gitter versperrt den Durchgang, eine Schlucht ist zu breit, ein Gegner zu stark. Auf Knopfdruck macht Silver Gebrauch von seinen telekinetischen Kräften: Brücken entstehen aus dem Nichts, wenn Ihr mit Gedankenkraft tonnenschwere Steinbrocken in die Luft katapultiert. Andernorts hebt Ihr Metallkisten an und schleudert sie auf das Roboterpack – imposante Physikspielereien gibt's gratis dazu. Noch praktischer: Silver vermag für einige Sekunden zu schweben und elegant wie ein Hovercraft über stachelgespickte Abgründe zu gleiten. Lasst Ihr nicht gerade Gegenstände durch die Luft tanzen, werden schwedische Gardinen bei einem bösen Blick von Euch weich wie Schnee in der Aprilsonne – nichts wie durch!
Ab und an drückt auch Silver auf die Tube. Dann verschwimmt die Landschaft zu Schemen und Ihr könnt nur staunen, mit welchem Karacho die Helden durchs Level flitzen. Noch bunter trieb es Shadow in seinem mittelalterlichen Demolevel: Der Düsterling fegte mit einem Affenzahn durch ein Labyrinth voller Burgen, Innenhöfe und gotischer Zinnen. Multipliziert Ihr das mit der Anzahl an Beschleunigungspfeilen, Sprungschanzen und Katapult-Buttons, wird's verdammt chaotisch, aber auch verdammt spaßig. Zu meckern gab es bis auf typische Kinderkrankheiten wenig – wir freuen uns auf ein schwungvolles NextGen-Debüt. *ms*

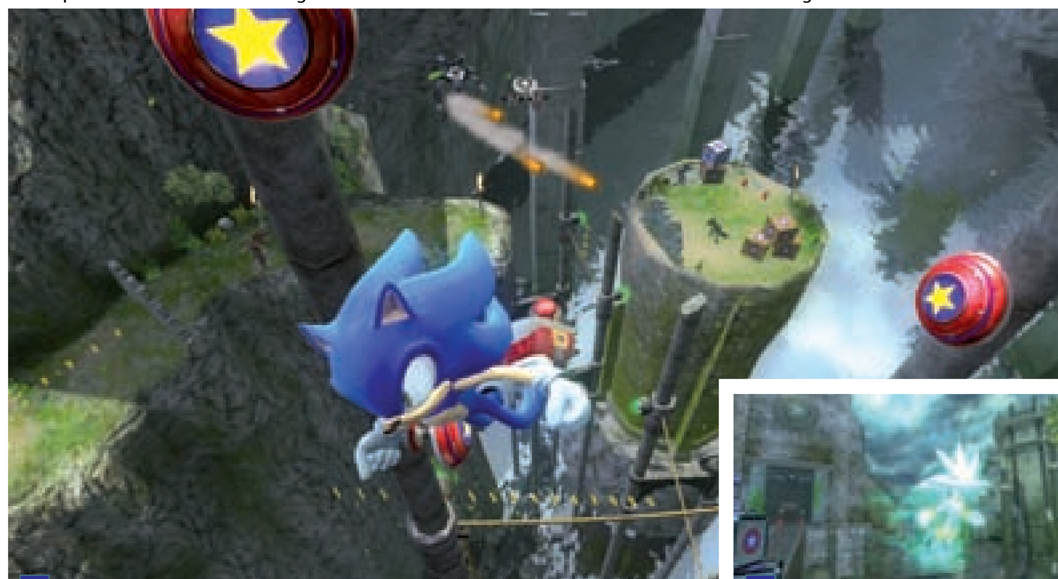
Sonic the Hedgehog

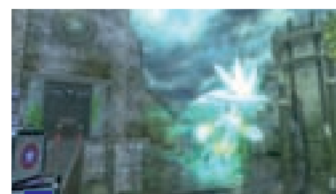
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | **PS3** | **360** | Wii

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

Blitzschnelles Jump'n'Run-Fest mit abgedrehtem Leveldesign, das mit etwas Feintuning zum Hit unterm Christbaum wird.


PS3 Wenn Sonic durch die Lüfte flog, gab's in der Demo noch Probleme: Hakelige Kollisionsabfrage und fehlerhafte Zielanvisierung bescherten uns schuldlose Tode.


PS3 Stark dank Psycho-Power: Debütant Silver überzeugte uns in Tokio.







Sonic und die geheimen Ringe

Sonic als Solist: Welche Überraschungen haben sich die Entwickler für Nintendos Bewegungskonsole einfallen lassen?

Bereits auf der E3 durften wir den Wii-Sonic durch ein Areal aus Tausendundeiner Nacht lenken: Wahnwitziges Leveldesign und eingängiges Kontrollschema auf der einen Seite standen stark eingeschränkter Bewegungsfreiheit (Sonic rennt auf vorgegebenen Pfaden) und sauberer, aber unspektakulärer Optik gegenüber. Warum Ihr Euch Sonics Wii-Premiere dennoch vormerken sollt, erklärte uns Produzent Yojiro Ogawa im Gespräch – bei eisgekühltem grünen Tee plauderte der Entwickler offen über sein aktuelles Projekt und die Wii-Hardware.

Das Beste aus 2D & 3D

Ogawas Anspruch bei "Sonic und die geheimen Ringe" ist hoch – man will das beste Sonic-Spiel aller Zeiten erschaffen. Seine Zutaten: bewährte Spielelemente wie Rampen, Speed-Pfeile oder Loopings kombiniert mit dem revolutionären Eingabegerät. Sprich, eine Verschmelzung des klassisch-linearen, aber blitzschnellen 2D-Spielablaufs mit den erweiterten Möglichkeiten einer dreidimensionalen Welt – die Wii-Remote stellt schließlich das Sahnehäubchen auf dem Jump'n'Run-Leckerbissen dar.



Wii Wii-Spielern muss nicht bange sein: Auch ohne HDTV-Texturen wirkte die Optik der gezeigten Levels (1001 Nacht und Dino-Dschungel) sauber und sehr stimmig.

Sonic (und nur Sonic) heizt durch 80 Missionen voller Sprungschanzen und Fallen und ist laut Ogawa – man höre und staune – voll 'customizable'. Soll heißen: Ihr rüstet den Stachelmaxe mit neuen Items auf und verbessert seine Attribute. Sonic wird schneller, springt höher oder greift in die stylische Trickkiste. Verschiedene Kontrollschemata je nach aktueller Sonic-Ausführung sind die Folge.

Da es bei "Sonic und die geheimen Ringe" gewohnt rasant zur Sache geht, fragten wir Ogawa nach einem Versus-Modus über Nintendos Online-Schnittstelle 'Wii Connect'. Aufgrund der Tatsache, "dass sich diese Infrastruktur noch in einem sehr frühen Stadium befindet, wird das leider nicht möglich sein" – zumindest der



In Tokio sprachen wir mit dem Produzenten Yojiro Ogawa (links.)

Up- und Download von Bestzeiten ist geplant. Sehr zufrieden zeigte sich der Produzent mit der Hardware: Zwar verfüge der Wii über weniger Power als die Konkurrenz, aber "schließlich kommt es darauf an, was das Team aus der Konsole herausholt." Die Genauigkeit der Motion Sensoren sei vorbildlich, vor allem bei kleinen Bewegungen bekomme man sehr exakte Werte. Die Schwierigkeit sei vielmehr das Erahnen der Bewegungen des Spielers – um zu verhindern, dass unterschiedliche Bedienweisen zu unterschiedliche Bedienweisen zu verhindern, wird ein Tutorial die Benutzung der Wii-Remote erläutern. Spielerisch dürft Ihr Euch auf knackige Bossfights sowie 30 Minigames freuen, bei denen auch die ganze Sonic-Familie mitmacht. *ms*



Wii Achtung Bosskampf: Sonic attackiert Gegner, wenn Ihr die Fernbedienung ruckartig hoch- und runterreißt.



Wii Wildwasserfahrt: Für Sonics Links- und Rechtsbewegungen neigt Ihr die wie ein Lenkrad gehaltene Wii-Remote.

Sonic und die geheimen Ringe

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

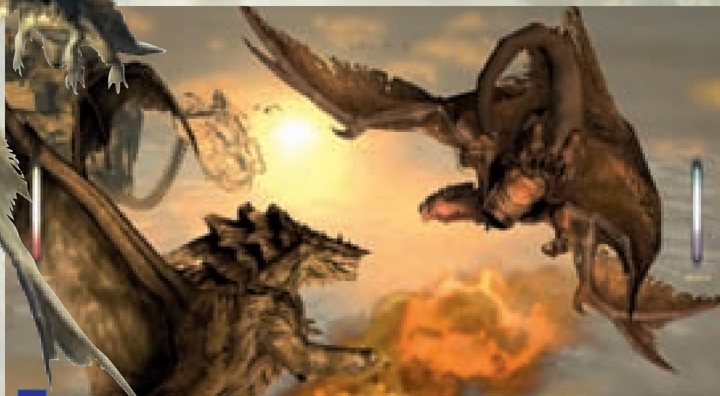
PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	1. Quartal 2007

Simple, aber spaßige Flitzerei, die vom neuen Controller profitiert. 80 abgedrehte Levels und 30 Minispiele locken.

VIDEO AUF DVD!

Lair



PS3 Versucht, durch ruckartige Oben- und Unten-Bewegungen mit dem PS3-Pad (für Beschleunigungs- und Bremsmanöver) den Attacken der anderen Drachen zu entgehen.



Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der... Drachen – denkt zumindest Factor 5.

Nach dem mäßigen Erfolg von Nintendos Spielewürfel haben die ehemaligen Vorzeige-Entwickler Factor 5 ("Star Wars: Rogue Squadron") mit der Konkurrenz angebandelt und werkeln seit geraumer Zeit am Drachenreiter-Epos "Lair" für die Playstation 3. Hatte man der Öffentlichkeit bisher nur wenige, vorgerenderte Appetithappen serviert, war es auf der Tokyo Game Show Zeit, den Schleier zu lüften – wir durften uns selbst mit "Lair" in die Lüfte begeben und ganz nebenbei mit Factor-5-Chef Julian Eggebrecht fachsimpeln.

Das Szenario von "Lair" erinnert nicht nur auf den ersten Blick an Peter Jacksons "Herr der Ringe"-Streifen: Während sich auf einer gigantischen Brücke zwei Armeen eine erbitterte Schlacht liefern, künden Schatten von der tödlichen Gefahr, die von den Drachen ausgeht. Umrahmt von Lavaströmen, die sich in eine herrlich texturierte See ergossen und mit den letzten, gleißenden Sonnenstrahlen um die Gunst des Spielerauges buhlten, durften wir auf dem Rücken der Flugechsen Teil dieses imposanten Szenarios sein.



PS3 Schöner Schein: So beeindruckend wie hier im Standbild sehen die Bodenkämpfe in Bewegung noch nicht aus.

Flug-Controller

Wie schon bei Sonys Sci-Fi-Ballerei "Warhawk" zieht Ihr auch in "Lair" via Motion-Sensor-Kontrolle Eure Kreise. Intuitiv, logisch, aber anfangs recht gewöhnungsbedürftig. Deshalb gibt's in "Lair" ein Tutorial, bei dem Ihr durch Kreise fliegt und so die Links-Rechts-Neigungssteuerung spielerisch erlernt. In der Schlacht selbst spuckt Euer Drache auf Tastenkommando vernichtende Feuergeschosse oder dient als Absprungrampe für ein riskantes Manöver: Ihr hechtet auf den Rücken eines gegnerischen Reptils, stoßt den Reiter in den Tod und rammt dem Tier einen Pflock zwischen die Panzerplatten. Trudelt der Drache seinem Tod entgegen, bleibt Euch gerade noch Zeit, zu Eurem Reittier zurückzuspringen.

Zwingt Ihr die Echse zur Landung, trampelt das Biest ungestüm in den Reihen der Feinde herum und vernichtet sie mit seinem Feueratem – hier machten Ruckler, derbe Clippingfehler und unscharfe Texturen den NextGen-Glanz zunichte. Julian Eggebrecht wies darauf hin, dass die Simulation ganzer Armeen, die selbstständig kämpfen, die größte Herausforderung im Entwicklungsprozess darstellten. Auf die Leistungsfähigkeit der Hardware angesprochen, strahlte er Zuversicht aus: Sony "kombiniert geschickt NextGen-Power mit neuartiger Controller-Peripherie. Falls eine funktionierende Online-Komponente hinzukommt, wird es Microsoft im Konsolenkampf sehr schwer haben", so der selbstbewusste Wahlkalifornier. *ms*

Lair

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Factor 5, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	2007

Vielversprechende Next-Gen-Action mit interessanter Thematik – allerdings noch weit von der Fertigstellung enfernt.



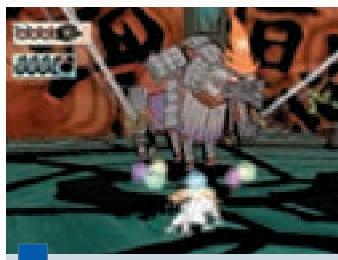
PS3 Sieg oder Tod: Bei den Drachenkämpfen überlebt nur der Stärkere.



Stand uns in Tokio Rede und Antwort: Factor-5-Präsident Julian Eggebrecht.

Okami

O wie originell, K wie kunstvoll, A wie außergewöhnlich, M wie malerisch, I wie innovativ – kurz: OKAMI.


PS2 Einer der kleineren Endbosse: das Feuer spuckende Ross.

Europäische Kunstliebhaber müssen sich in Geduld üben: Während "Okami" seit kurzem amerikanische Zockerherzen höher schlagen lässt, erscheint die Wolfs-Mär hierzulande erst Februar 2007. Wir nehmen uns den US-Release zum Anlass, noch tiefer in die bezaubernde Aquarell-Welt einzutauchen.

Bei Spielbeginn ist die Optik allerdings alles andere als entzückend: Das Monstrum Orochi frisst Menschen und hat die gesamte Umgebung in tiefe Dunkelheit gestürzt. Wiesen, Bäume, Seen – alles wirkt, als wäre es mit pechschwarzer Tinte überzogen. Dieser Tristesse setzt Ihr mit Eurem Malwerkzeug ein Ende: Lasst die Sonne erstrahlen, Blumen sprießen und Flüsse fließen!

Lustige Gesellen

Die farbenfrohe Anime-Welt wird von allerlei schrulligen Einwohnern bevölkert, die sogar Genre-König "Zelda" in Sachen Charakterdesign blass aussehen lassen. Beispiel gefällig? Im Laufe des Spiels begegnet Ihr regelmäßig einem dubiosen Typen (siehe Motiv oben rechts), der sich selbst den Titel 'Größter Krieger aller Zeiten' verliehen hat. Komisch nur, dass Ihr die vermeintliche Legende ständig beim Schlafen oder auf der Suche nach dem nächsten Reiswein ertappt. Das Beste ist aber, dass wir sein sowieso schon großes Selbstvertrauen ins Unermessliche treiben, indem wir ihm bei Kämpfen unbemerkt unter die Arme greifen. Diese maßlose Selbstüberschätzung führt dazu, dass sich der Pseudo-Held Hals über Kopf ins nächste Verlies stürzt.

Gewusst wie

In den Dungeons ist Köpfchen und Pinseleinsatz gefragt: Kritzelt eine Bombe, um brüchige Geheimgänge freizulegen. Zeichnet ein Seerosenblatt ins Wasser, um trockenen Fußes ans andere Ufer zu kommen. Oder skizziert eine frisches Lüftchen, um Windmühlen in Gang zu setzen. Dazwischen sucht Ihr nach Schlüsseln für versperrte Türen oder vermöbelt Bösewichte. Der dickste Brocken fordert Euch dann erwartungsgemäß am Ende des Kerkers: Zerlegt eine widerliche Riesenspinne oder ein Flammen speiendes Pferd mit Pinselstrichen und einer ordentlichen Portion Strategie.

Noch eine Anmerkung zum Schwierigkeitsgrad: Wer in Sachen Kerker-Kunde schon erprobt ist, wird bei "Okami" wenig Probleme haben. Was Komplexität und Rätseldichte anbelangt, hat der Nintendo-Elf hier die Nase vorn. Das sollte Eure Vorfreude allerdings nicht mildern, denn mit "Okami" erwartet Euch ein einmaliges Erlebnis! *ak*



PS2 Der weiße Wolf mit dem grünen Daumen: Durch Eure Malkünste stellt Ihr die perfekte Idylle wieder her – und versorgt die Karnickel nebenbei mit Futter.

Okami

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Clover Studio, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Februar 2007

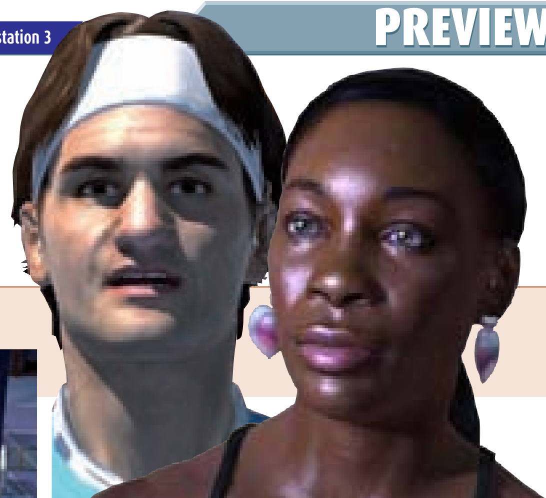
Eine märchenhafte Geschichte, bezaubernde Optik und die innovative Kritzelei machen "Okami" zum spielbaren Traum.






PS2 Im Uhrzeigersinn von links unten: Um über den Abgrund zu kommen, zeichnet Ihr eine Windböe und marschiert dann über die riesigen hochgewehten Banner.

Virtua Tennis 3

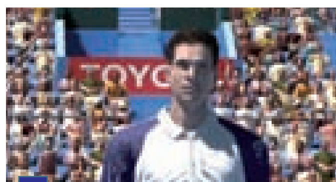


Spitzensport in 1080p: Segas Filzballkloppere wird richtig gut!

Die "Virtua Tennis"-Serie hat den weißen Sport auf Dreamcast seinerzeit salonfähig gemacht. Inzwischen jedoch holte sich "Top Spin 2" die Konsolen-Krone. Zeit also für den ehemaligen Weltranglistenersten, wieder nach dem Titel zu greifen. In Tokio konnten wir die PS3-Fassung ausgiebig anspielen – nun erstmals in der besten HD-Auflösung von 1080p. Während die gestochen scharfen Hintergründe fast schon steril wirken, profitieren die Spielermodelle von dem Mehr an Bildpunkten. In den verschwenderisch detaillierten Gesichtern erkennt Ihr Hautporen, Haarsträhnen fallen in die Stirn, sogar in den Pupillen spiegelt sich die Umgebung. Aus der normalen Kameraperspektive bekommt Ihr davon freilich nicht viel mit, stattdessen liegt das Hauptaugenmerk auf den realistischen Animationen: Spieler laufen nach dem Ballwechsel geschmeidig aus oder hechten katzengleich nach der gelben Filzkugel. Erfreulich druck- und schwungvoll das Spielgefühl: Ihr spürt das Tempo und die Kraft der Athleten förmlich; zudem habt Ihr den Eindruck, den Ball exakt an die anvisierte Stelle zu spielen.



360 Tennis trifft auf Curling: In den Minigames verbessert Ihr spielerisch die Attribute Eurer Cracks.



PS3 Der virtuelle Tim Henman sieht dem Vorbild verdammt ähnlich.



360 Selbstverständlich dürft Ihr die Courts auch zu viert beackern. Zudem wird's endlich auch die Möglichkeit geben, ein komplettes Mehrsatz-Match zu spielen.

Intime Gespräche

Im Interview mit Produzentin Mie Kumagai kamen wir den Konsolen-exklusiven Neuerungen auf die Spur: Zusätzlich zu den Herren der Arcade-Fassung (u.a. Federer, Roddick, Haas) werden auf Xbox 360 und PS3 sieben Spielerinnen und ein weiterer männlicher Athlet der virtuellen Leibesertüchtigung frönen. Die Einzelspieler-Karriere wird aus dem 'Tour'-Modus der Spielhalle hervorgehen, zwölf Minispiele (davon zehn neue) sorgen für Kurzweil. Etwas verlegen erzählte die Japanerin, dass man beim Sega-internen Studio Hitmaker am stolzesten auf die Ballphysik sei; die stark verbesserten Animationen hingegen seien einem größeren Full-Motion-Studio sowie einer neuen Middleware zu verdanken. Auf eine Einbindung der Motion-Sensor-Technologie des PS3-Controllers angesprochen, erklärte Kumagai, dass man angestrengt über eine Nutzung nachdenke – beispielsweise könnte so dem Ball ein zusätzlicher Schnitt gegeben werden. Auf die Frage nach einer "Virtua Tennis"-Episode für Wii hingegen, mussten wir uns mit der Standardfloskel 'Das Konzept ist sehr interessant, konkret ist aber noch nichts in Planung' begnügen. *ms*



360 Die Tennisasse spielen sich erfreulich unterschiedlich: Flitzer Nadal rennt jedem noch sei weit entfernten Ball hinterher, Allrounder Federer wagt schon mal einen herrlich vorbereiteten Netzangriff.



Produzentin Mie Kumagai (ganz rechts) stand uns Rede und Antwort.

Virtua Tennis 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	1. Quartal 2007

"Top Spin 2" muss sich warm anziehen: Segas Tenniskloppererei punktet mit klasse Spielgefühl und schicken Sportlern.

Project Silpheed

Square-Enix düst in die Grenzregion der Galaxis und beschert Euch ein zeitgemäßes Update von "Colony Wars" und "Wing Commander".

360 Sternstationen und Kreuzer sind die Zierde jeder "Silpheed"-Ballerei. Sowohl die irdischen als auch die aufständischen Streitkräfte haben solche Riesenbrocken im Orbit.



360 Namen, Status und Standort von Wing-Kollegen und Feinden: Das HUD legt 50 Einzelinformationen über die Action – behaltet sie stets im Auge!

Mitte der 90er-Jahre machten Weltraum-Shooter aus der Cockpit-Perspektive den scrollenden Ballerspielen den Garaus: "Star Fox", "Colony Wars", "Wing Commander" und "X-Wing" – die Polygon-Power von Playstation und PC katapultierte die Spieler hinein in die Galaxis.

Im 21. Jahrhundert kamen die 3D-Flüge etwas aus der Mode, wurden verdrängt von militärischen Ego-Shootern und Gangster-Schießereien. Ausgerechnet Square-Enix erinnert sich an das goldene Zeitalter der 3D-Science-Fiction und lässt das Genre auferstehen: "Project Silpheed" wirft Simulationsballast und Gegenwartsbezug über Bord und nutzt die HD-Kraft der Xbox 360 für galaktische Panoramen, in die Ihr mit glühendem Schutzschild und aus allen Rohren ballernd eintaucht.

Ihr schwitzt im Overall von Katana Farraway, der in über 13 Levels gegen Aufständische im Delta-Saber-Jäger startet. Mit ihm fliegen junge Wing-Männer und -Mädels, die über Videofunk plaudern und taktische Befehle entgegennehmen.

Traditionsreich

Eine Kampfsimulation ist "Project Silpheed" nicht, sondern ein unkompliziertes, visuell berauschendes Ballerspiel. Schützen, eskortieren, zerstören: Auf der Xbox 360 stürzt Ihr Euch in den 3D-Raum, schlagt Haken, vollführt Loopings, rollt zur Seite – und lasst dabei ganz locker eine 20er-Salve Raketen aus den Rohren.

Als Ballerspiel traditioneller Werte fährt "Project Silpheed" ein mächtiges Arsenal auf, mit dem der Spieler sein Raumschiff verbessert. Die meisten Raketen und Bordkanonen kauft Ihr zwischen den Levels, andere erscheinen, wenn Ihr ein Auftragsziel übertrefft. In der Schlacht können die Waffen und das Schutzschild überhitzen, Eure Munition ist begrenzt, die Panzerung nicht unverwüstlich – wenn im Cockpit alles rot blinkt, steuert Ihr die Heimatstation an und lasst Euren Jäger reparieren.

"Project Silpheed" ist grafisch explosiv, aber spielerisch so puristisch, dass sich Square-Enix sogar einen Netzwerk-Modus spart – schade. *wi*

Project Silpheed

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Wii

Entwickler:	Game Arts/Seta, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Action
D-Termin:	nicht bekannt

Traditionelle 3D-Ballerei mit explosiver Optik und Auflevelsystem – leider ohne Netzwerk-Modus.

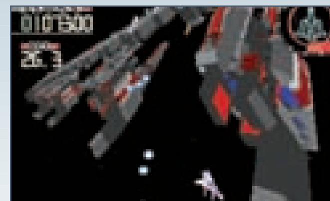
Geradewegs zu den Sternen

Die "Silpheed"-Serie



Solo gegen viele Polygone: Ende der 80er schockt "Silpheed" die PC-Spieler mit 3D-Raumschiffen...

"Silpheed" ist ein klingender Name aus der Frühzeit der Weltraumspiele: 1986 produziert das Game-Arts-Team, gegründet von Deserteuren des kleinen PC-Spieleherstellers Square, einen Vertikal-Shooter, dessen Feinde nicht als Sprites, sondern als Polygone angreifen. Sieben Jahre später greift Sega das Konzept auf und unterstreicht den linearen Ablauf mit Polygon-Hintergründen und -Raumstationen, die nicht in Echtzeit berechnet, sondern von CD eingespielt werden. Das dritte "Silpheed", "The Lost Planet" für die PS2, ist komplett in Echtzeit und 3D animiert, spielerisch aber ebenfalls geradlinig scrollend: Die vorgegebene Route darf man nicht verlassen.



...Anfang der 90er renoviert Game Arts das Ballerspiel für Segas Mega CD und schickt es Nintendos "Star Fox" entgegen.



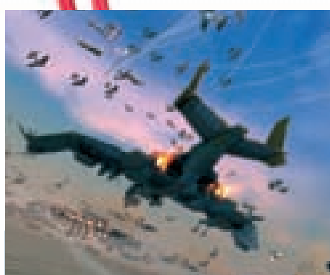


TOKYO GAME SHOW

Die alte Hardware-Generation ist tot, lang lebe die Next Generation: Auf der bislang größten TGS ließen sich PS3, Xbox 360 und Handhelds feiern.



Neue Farben braucht das Land: PS2- und PSP-Mädels dürfen ihre Hardware zukünftig in kuscheligem Rosa erwerben.



Opulente Luftschlachten mit unzähligen Fliegern und gigantischen Himmelsfestungen machen Eindruck: "Warhawk" steuert Ihr mit den Bewegungssensoren des PS3-Pads.

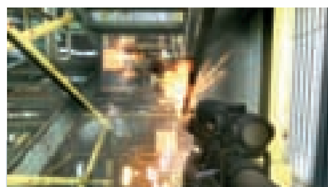
Ende September feierte die japanische Spielemesse Tokyo Game Show ihren zehnten Geburtstag, auch wenn es bereits die 16. Veranstaltung war: Bis vor wenigen Jahren lud die Makuhari-Messe auch im Frühjahr zum Videospielfestival. Knapp 200.000 Besucher verwandelten die drei Hallen in das mächtigste Gedrängel ihrer Messegeschichte und auch die Aussteller waren zahlreicher vertreten als je zuvor. Das lag aber vor allem an den vielen PC- und Handy-Entwicklern, die Konsolen und Handhelds Konkurrenz machen wollen. Aber keine Bange, die Videospielgrößen haben Japan weiterhin fest im Griff: Die Eröffnungsrede hielt Sony-Chef Ken Kutaragi (siehe Kasten), dann drängelten sich die Massen vor den funkelnden Videospieltempeln von Sony und Microsoft – um PS3, neues PSP-Zubehör und kommende HD-Grafikwunder zu bestaunen. Nintendo bleibt der Messe traditionell fern, daher gab's Wii-Neuheiten lediglich bei den Fremdherstellern: Tecmo, Bandai-Namco und Square-Enix etwa präsentierten ihre NextGen-Spiele mit pompösen Bühnenshows und im eigenen Standkino. Vergessen scheint dagegen die alte Generation: Lediglich die PS2 wird noch mit manchem Serien-Update wie "King of Fighters 11" (SNK Playmore), "Shining Force EXA" (Sega) und "Romance of the Three Kingdoms 11" (Koei) bedacht. Immer stärker kommen dagegen die Handhelds, die dank Link-Funktionen optimal mit der NextGen zusammen spielen: Wer PSP oder DS dabei hatte, durfte per Hotspot und PS3-Link allerlei Demos auf sein Handheld laden.

Viva la PS3!

Sony war auch in diesem Jahr der Star der Show: Mit gewaltigen Standwänden und HD-Displays wirkte der PS3-Auftritt auf TGS-Besucher magnetisch. In echter HDTV-Auflösung (1080p) und 60 Bildern in der Sekunde startete ein fast fertiges "Ridge Racer 7". Ebenfalls spielbar war "Gran Turismo HD", das mehr nach Update als nach Neuentwick-



Im Stand-eigenen Kino von Square-Enix durften angehende PS3-Rollenspieler einen Blick auf erste "Final Fantasy 13"-Szenen werfen.



Auch Konami bringt einen Shooter auf die PS3: Die komplexen Levelarchitekturen von "Coded Arms Assault" sollen weitgehend zerstörbar sein!

2006

VIDEO AUF DVD!

Total vernetzt

Die TGS-Begrüßungsrede hielt SCE-Boss Ken Kutaragi. Auf der einen Seite dämpft der Playstation-Erfinder die Erwartungen an das Internet: Noch sei die Übertragungskapazität der Server geringer als die interne Bandbreite der ersten Playstation. Andererseits werden Power und Ressourcen des Internets in den nächsten Jahren immer stärker genutzt: Nicht nur Spieler, sondern auch Entwickler sollen sich im Netz ihren 'Content' holen. Warum eine Rennstrecke, einen BMW oder menschliche Muskeln neu modellieren, wenn es die entsprechenden 3D-Gestalten bereits gibt? Web 2.0, YouTube und Google Earth haben es dem Technik-Visionär sichtlich angetan. Kutaragi erwartet, dass die weltweite Gemeinschaft der Computer-Nutzer jeden Winkel der Welt kartographiert, fotografiert und damit ein genaues Abbild ins Internet stellt. Umgekehrt fordert Sony auf, dem Web etwas zurückgeben und das amerikanische folding@home-Programm zu unterstützen, das von Endanwendern Rechenpower für gemeinnützige und wissenschaftliche Anwendungen abzweigt – das Ziel ist die Vernetzung zum 'weltweit größten Supercomputer'. Ein paar Millionen PS3-Konsolen würden das Projekt gehörig weiterbringen.


Bald noch umfangreicher und mit zerstörbarem Dorfinventar: Genkis rabiates Samurai-Abenteuer "Kengo Zero" kommt exklusiv auf die Xbox 360.


Den vielversprechenden Mistwalker-Rollenspielen stellt Bandai-Namco ein eigenes Xbox-360-Märchen zur Seite: "Trusty Bell" mischt Fantasy mit dem Chic des 19. Jahrhunderts.

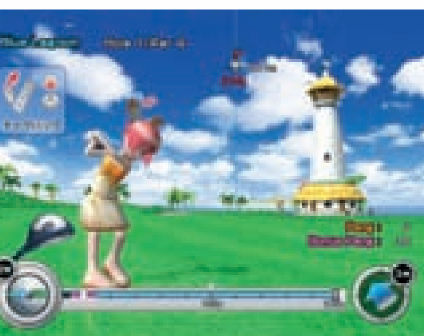
lung aussah: Neben den wenigen frisch modellierten Autos des 'Premium Mode' gehen die Polygon-Vehikel der PS2-Fassung in höherer Pixel-Auflösung auf die Strecke – das nennt sich dann 'Classic Mode'. Was "GT HD" zumindest in der ersten Verkaufsversion noch fehlt, nämlich das Schadensmodell, liefert der englische Entwickler Evolution: "MotorStorm" ist eine Offroad-Schlacht, in der jedes Fahrzeugteil simuliert wirkt. Die Buggys und Bikes gehen auf der Buckelpiste hart in die Stoßdämpfer, verziehen und verbeulen sich bei Crashs und Remplern.
Interessanter als der amerikanische 08/15-Ego-Shooter "Resistance" (Alien-Krieg im Europa der 50er-Jahre) sahen die Action-Fliegereien "Warhawk" und "Lair" aus, die beide den Bewegungssensor des neuen Dual-Shock-Pads nutzen. Weit fortgeschritten ist das Fantasy-Karten-Spiel "The Eye of Judgment": Der Spieler verschiebt Trading Cards auf einem 3x3-Schlachtfeld, aus denen die verbesserte PS3-Kamera und der PS3-Grafikchip Drachen und Minotauren dreidimensional entstehen lassen. Taito ist im Fotorealismus angekommen: Die S-Bahn-Simulation "Railfan" mischt PS3-Grafik mit HDTV-Filmaufnahmen und lässt optisch kaum Unterschiede zur Aussicht eines echten Lokführers erkennen. Versteckt erspähten wir das Download-Spiel "Flow", ein mikrobiologisches Fressen-und-Gefressen-werden in Schwarz, Weiß und Blautönen. Mit Titeln wie diesen möchte Sony den Meisterwerken der Xbox Live Arcade Konkurrenz machen.

Kampfansage von Microsoft

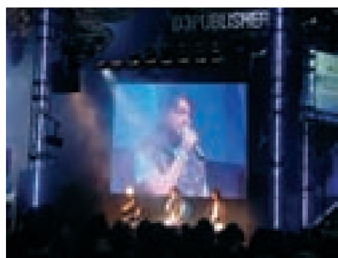
Auch wenn die Xbox 360 im Nintendo- und Playstation-Land Japan nur ein Nischendasein fristet, zeigte sich Microsoft auf der TGS gut aufgestellt: Die US-Firma hat Mistwalker, das Design-Team um den "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakgaguchi sowie den Manga-Star Akira Toriyama ("Dragon Ball") unter Vertrag und möchte den Markt mit zwei Rollenspielen knacken. Toriyamas "Blue Dragon" ist dabei das niedliche Gegenstück zu "Dragon Quest", während das düstere "Lost Odyssey" sich an erwachsenere Spieler richtet und der



Komplexe 3D-Kugelbahn, die sich mit dem Controller neigen lässt: Hudsons "Kororinpa" fordert Euer Geschick mit zahlreichen Hindernissen.



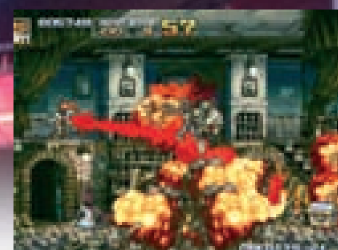
Schlagt den Ball mit Gefühl zum Grün: Bei Tecmos "Super Swing Golf Pangya" werden die nötigen Controller-Bewegungen eingeblendet.



Informationen aus erster Hand: Auf den vielen Bühnen standen die Entwickler Rede und Antwort.



In Konamis kindlichem Zauberspiel fungiert der Nunchuk-Controller als Zauberstab: Wer fleißig "Elebits"-Wesen sammelt, kann damit sogar Häuser verrücken!



Sieben Episoden auf einer UMD machen "Metal Slug Complete".



DS-Bonus: "Revenant Wings" ergänzt das kommende "Final Fantasy 12".

"Final Fantasy"-Serie den Schneid abkaufen soll. Die Fantasy-Offensive flankiert Microsoft mit Action: Das fantastische "Cold Planet" war spielbar, ebenso wie "Project Silpheed", das wir auf Seite 34 vorstellen. An Spielraum und Schönheit zugelegt haben die "Dead or Alive"-Mädchen, die sich in "DoA Xtreme 2" bräunen lassen, auf Jetskis Gas geben und sich von schwimmenden Plattformen ins Wasser schubsen. Nicht in Konkurrenz, sondern gemeinsam treten vier Spieler in "Tenchu Senran" an: Das neue Ninja-Abenteuer ist onlinefähig, besitzt Team-Missionen und einen Charaktereditor.
An Hardware zeigte Microsoft HD-DVD-Laufwerk, Wireless Headset, die kabellose Lenkrad- und Pedale-Kombi sowie die 'Xbox Live Vision'-Kamera. Das 'Core System' wird ab Dezember entweder mit zwei älteren Spielen ("PGR 3" und "Ninety-Nine Nights") oder mit dem Mistwalker-Epos "Blue Dragon" gebundelt und für nur 30.000 Yen verkauft – umgerechnet nicht mal 200 Euro.

Wii wird's gesteuert?

Ohne Nintendo ist der Wii deutlich schwächer vertreten als seine Konkurrenten, knapp ein Dutzend Spiele präsentierten die Fremdhersteller. Dabei steht natürlich der Einsatz des Controllers im Mittelpunkt, der selbst Insider vor neue Herausforderungen stellt: Auf der Tecmo-Bühne schlägt Produzent Keisuke Kikuchi bei der Präsentation von "Super Swing Golf Pangya" gleich zweimal knapp am Loch vorbei – hier muss man sich richtig konzentrieren! Ebenfalls sportlich gibt sich Hudson, die mit dem Controller Kunstflieger steuern ("Wing Island"), Kugelbahnen neigen ("Kororinpa") und in "Tsuri Master" die Remote wie eine Angel auswerfen. Dazu kommt die Minispielsammlung "Bomberman Land", die mit unzähligen weiteren Einsatzmöglichkeiten experimentiert. Konami macht dagegen den Wii-Controller in dem kindlichen Abenteuerspiel "Elebits" zum blitzenden Zauberstab, mit dem Ihr sogar Autos schweben lassen könnt. Sega baut weiterhin auf renommierte Spielserien: "Sonic und die geheimen Ringe", "Super Monkey Ball" und die Keilerei "Bleach" versprechen abgesehen vom neuen Lenkerlebnis kaum Innovationen.

Invasion der Mobilspiele

Handheld-Spieler drängelten sich vor allem bei Sony, weil es hier die Kamera und den GPS-Sensor für PSP (siehe Kasten)

Kamera und GPS für die PSP

Zukunftsweisendes Zubehör soll die PSP zum Superhandheld machen: Vorerst nur mit der beiliegenden Foto-Software "Chotto Shot" kompatibel ist die USB-Kamera. Sie kann Bilder von 640 x 480 oder 480 x 272 Pixeln schießen und in der kleinen Auflösung auch 15-sekündige Videoclips filmen – ein Mikro ist eingebaut. Durch geplante Firmware-Upgrades soll die Kamera auch Video-Chats übers Internet möglich machen. Den GPS-Sensor werden vorerst zwei Spiele unterstützen: Bei "Everybodys Golf Course" werdet Ihr mittels GPS-Vermessung die Kurse ablaufen, bis zum Grün sind's aber real nur wenige Schritte – Ihr spielt im Minigolfformat. Wie der Sensor dagegen bei "Metal Gear Solid Portable Ops" zum Einsatz kommt, wurde leider noch nicht verraten. Interessant sind daneben zwei Anwendungen: Navigations-Software wird den Spielern den rechten Weg weisen und "Homestar Portable" erklärt Wissbegierigen den Sternenhimmel – egal, wo auf der Welt sie sich befinden.

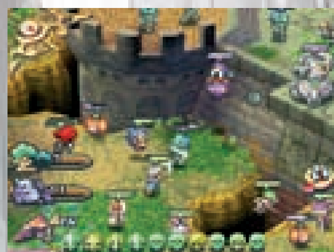


Schießt Bilder und schmückt sie mit Cliparts und Schriftzügen: "Chotto Shot" ist die neue Foto-Software für PSP.

Mit dem GPS-Sensor kann die PSP bei der Orientierung helfen, aber auch Märsche fordern!



zu bestaunen gab. Neben den damit kompatiblen Spielen protzte Genki mit dem storylastigen Anime-Rennspiel "Wangan Midnight Portable", das mit seinem PS3-Bruder Spieldaten austauschen wird. Weil das Action-Rollenspiel "Lost Regnum" nur für Japan angekündigt ist, verlassen sich PSP-Abenteurer auf Square-Enix: Das Prequel "Crisis Core" wird die Handlung von "Final Fantasy 7" ausbauen, dabei steht der angehende Shinra-Soldat Zack im Mittelpunkt. Für den überraschend erfolgreichen DS hat Square-Enix gleich eine ganze Latte Abenteuer parat: "Final Fantasy 12: Revenant Wings" lehnt sich ans kommende Offline-Rollenspiel an und "Final Fantasy 3" ist ein opulentes 3D-Remake des berühmten Bitmap-Klassikers. Außerdem kommen die Comic-Zucht "Dragon Quest Monsters: Joker" und die Rollenspielfabel "Chocobo to Mahou no Ehon". Echtzeit-Strategen werden schließlich mit "Heroes of Mana" bedient, das mit neuartigem Aufbausystem überrascht – jeder Held muss magische Elemente sammeln, um seine Monsterarmee zu beschwören. Mit "Guilty Gear Dust Strikers", "Bleach DS 2nd" und "SNK vs. Capcom Card Fighters DS" kommen auch mehr Prügelspiele aufs Nintendo-Handheld. Viele Hersteller präsentierten aber auch Handy-Versionen ihrer besten Titel: Von SNK Playmores "Metal Slug" bis hin zu "Ridge Racer Wireless Battle" kommen die Handy-Ableger technisch immer näher an die Handheld-Vorbilder heran. Außerdem werden manche Spiele neuerdings exklusiv auf dem Handy mobil: Konami bringt den in Japan erfolgreichen Touch-Automaten "Quiz Magic Academy" ausschließlich aufs Telefon und Square-Enix unterstützt Handy-Strategen exklusiv mit "Front Mission 2089". *oe*



Monster vor: Die Kämpfe von "Heroes of Mana" bestreitet Ihr in Echtzeit.



Das actiongeladene Rollenspiel "Lost Regnum" (PSP) will Sega nur in Japan vermarkten: Bis zu zwei Spieler kämpfen sich durch mehrstöckige Kerker. Dabei sind gleich mehrere Tasten für Attacken reserviert, was vielerlei Combos ermöglicht.



Für den GBA sind wenige Neuauflagen angekündigt: SNK bringt "Real Bout 2" (Bild) und Square-Enix die "Final Fantasy"-Episoden 5 und 6.

X06 – Jetzt wird gespielt

Bei Microsofts Großveranstaltung in Barcelona stand dieses Jahr die Softwarezukunft der Xbox 360 im Mittelpunkt. MAN!AC war für Euch mit dabei.

Stilecht: Die "Guitar Hero 2"-Klampfe für die Xbox 360 kommt im farblich passenden Weiß.

Traditionell versammelt Microsoft (fast) jedes Jahr im Herbst die internationale Fachpresse an einem Ort, um die kommenden Konsolen- und PC-Pläne zu verkünden. Diesmal ging die Fahrt nach Barcelona ins katalanische Nationaltheater. Dort verkniffen sich Peter Moore & Co. einen übertrieben pompösen Auftritt, sogar die Seitenhiebe auf den Rivalen Sony fielen recht zahm aus. Die Stimmung blieb locker, während die Präsentation sich überwiegend auf das Thema Spiele konzentrierte – die wenigen weiteren Neuigkeiten findet Ihr ausgelagert in den Kästen.

Exklusivität inklusive

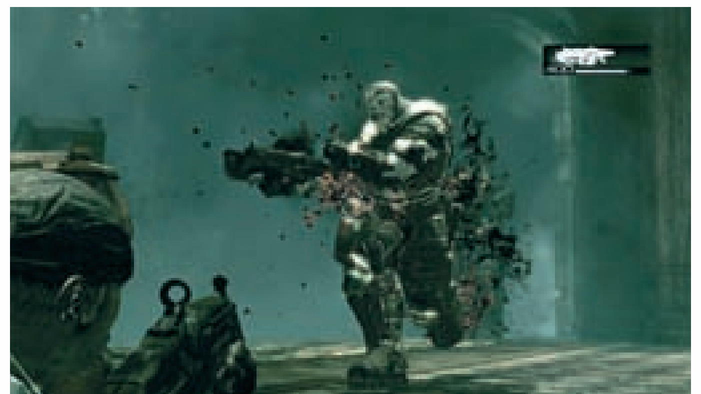
Zu Beginn überraschte ein unerwarteter Trailer: Rare setzt die beliebte "Banjo-Kazooie"-Hüpferei fort. Der Charme des namensgebenden Duos war auch im Video nicht zu übersehen. Was das NextGen-Abenteuer sonst noch drauf hat, muss sich erst zeigen. Natürlich gibt es den Spaß nur für die Xbox 360, auch andere Titel erscheinen ausschließlich für die Microsoft-Konsole – so steht fest, dass das spannende Ego-Abenteuer "BioShock" von Take 2 ebenso exklusiv für die Xbox 360 kommt wie das nächstjährige "Splinter Cell", das vermutlich den Untertitel "Conviction" tragen wird. Wobei wir uns bei Ubisoft-Spielen da nicht ganz sicher sind... schließlich wurde in Barcelona nochmals bekräftigt, dass ein anderes Projekt der Franzosen nun nicht mehr PS3-exklusiv ist. "Assassin's Creed" überzeugte bei einer Echtzeit-Vorführung und schürte die hohen Erwartungen an das ambitionierte Abenteuer.

Softwareflut

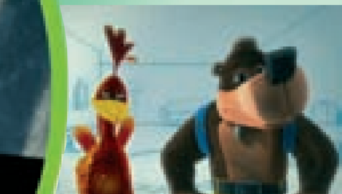
Ein Kurztrailer von "Project Gotham Racing 4" gab zwar noch keine Einblicke in die geplanten Neuerungen, doch Bizarre Creations hat sich bisher keinen Raser-Fehltritt erlaubt. Hinter der Comic-Lizenz "Marvel Universe Online" steckt ein Online-Rollenspiel der Cryptic Studios, die mit dem ähnlichen PC-Titel "City of Heroes" vor allem in den USA Erfolge feierten und deshalb sogar vor kurzem im Rechtsstreit mit Marvel lagen. Während es zu "Halo 3" gar nichts zu sehen gab, blieb die Serie nicht unerwähnt: Der Trailer zu "Halo Wars" war zwar actiongeladen, das Spiel geht aber in eine ganz andere Richtung, was der Entwicklername eindeutig klar macht: Hier sind die Ensemble Studios am Ruder, die sich mit der "Age of Empires"-Reihe auf dem PC einen Namen machten – Master-Chief-Fraktion und Covenant-Allianz beharken sich also diesmal im Echtzeit-Stragie-Rahmen. Rollenspieler wurden auf X06 ebenfalls beglückt: Die japanischen Prestige-Titel "Blue Dragon" und "Lost Odyssey" präsentierten sich mit Bombast-Trailern (bei Letzterem gab es sogar eine kurz angespielte Kampfsequenz zu sehen) und wurden für eine Veröffentlichung im Westen bestätigt. Wann genau, das blieb allerdings offen – wir tippen auf die Weihnachtssaison 2007.

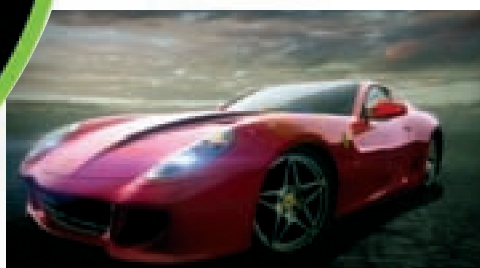
Problemfall Deutschland

Nicht fehlen durfte natürlich "Gears of War": Designer Cliffy B. zockte das weihnachtliche Xbox-360-Flaggschiff



PR-Arbeit paradox: Je näher das grafisch opulente "Gears of War" rückt, desto unspannender werden die freigegebenen Screenshots. Aber keine Angst: Der Kracher sieht in echt großartig aus.







Gab es leider nur als Konzept-Trailer zu sehen, sind aber allesamt reizvoll: das nächste "Banjo-Kazooie", "Project Gotham Racing 4" und der Echtzeit-Strategie-Ableger "Halo Wars".

auf der Bühne kurz an und präsentierte diesmal einen taghellen Level. Das ebenso gut aussehende wie rabiate Action-Highlight soll wie angekündigt am 17. November in den Regalen stehen – nur in Deutschland nicht. Da der Titel beim ersten Versuch durch die USK-Prüfung gefallen ist, müssen Änderungen vorgenommen werden, die eine Veröffentlichung hier zu Lande nach hinten verschieben. Wann "Gears of War" kommen wird, ist unklar – wer also pünktlich zur Kettensägenwumme greifen will, sollte beim Fachhändler seines Vertrauens ein Import-Exemplar vorbestellen.
Auch auf die 'Teil-Exklusivität' von "Grand Theft Auto" wurde kurz eingegangen: Nach der Veröffentlichung im Oktober 2007 entwickelt Rockstar exklusiv für die Microsoft-Konsole bzw. den Xbox-Live-Marktplatz zwei zusätzliche Episoden mit 'mehreren Stunden Spielinhalt', die sich Fans dort kaufen können.

Marktplatz-Spaß

Außerdem bekräftigte Microsoft erneut sein Engagement für die Xbox Live Arcade: So wurde pünktlich zur Pressekonferenz der indizierte Ego-Shooter-Urahn "Doom" zum Download freigegeben (mit Ausnahme von Deutschland) und für Anfang 2007 ein sportlicher Klassiker angekündigt: "Sensible World of Soccer" soll dem Original-Amiga-Spaß von 1994 spielerisch treu bleiben und hat damit beste Chancen, das Neuauflagen-Debakel dieses Sommers vergessen zu machen. Der Musik-Knobler "Lumines Live" dürfte bei Erscheinen dieser Ausgabe endlich erhältlich sein, dazu gesellen sich die nächsten Monate weitere Retro-Titel wie z.B. "Defender" oder "Gyruss", die familienfreundlichen Brettspiel-Umsetzungen "Siedler von Catan", "Carcassone" und "Alhambra" sowie die stylische Ballerei "Mutant Storm Empire".

Der Tag danach

Nicht alle wichtigen Titel wurden auf der Konferenz gezeigt, viele davon gab es aber im Abendprogramm oder am nächsten Tag der Veranstaltung zu sehen: So konnten wir uns z.B. davon überzeugen, dass bei "Dead or Alive Xtreme 2" die Brustphysik der ausspannenden Beat'em-Up-Mädels ausgesprochen auffällig, aber nicht gerade realistisch ausgefallen ist und die Jetski-Fahrereien wirklich stark an "Wave Race" erinnern. Die spielbare Fassung von "Forza Motorsport 2" hinkte noch deutlich den Verspre-

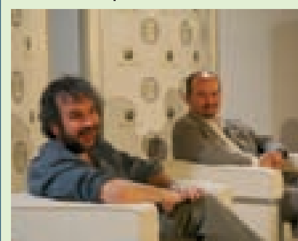


Unter Wasser geht es mächtig zur Sache: "BioShock" erscheint im Frühjahr 2007 exklusiv für die Xbox 360 und vereint markanten Stil mit großer Handlungsfreiheit zum eindrucksvollen Ego-Abenteuer.

Verspielter Filmer

Peter Jackson steigt ins Videospielgeschäft ein

Eine der größten Überraschungen während der X06-Pressekonferenz war der Auftritt von Peter Jackson, seines Zeichens Regisseur der hoch gelobten "Herr der Ringe"-Trilogie und "King Kong". Der Filmemacher hat nach den Dreharbeiten zu seinen Monumentalwerken radikal abgenommen und die Brillengläser abgegeben – wäre nicht die bekannte Wuschelfrisur und der dichte Vollbart, würde man den Neuseeländer kaum wiedererkennen.
Offensichtlich steckt im gesunden Körper nun eine Menge frischer Elan, denn Jackson engagiert sich zukünftig stark in Sachen Videospiele und wird zum wichtigen Partner für Microsoft. So produziert der Filmemacher derzeit nicht nur die Celluloid-Umsetzung von "Halo", sondern werkelt zudem mit den Bungie Studios am 'nächsten Kapitel' der Weltraumsaga für die Xbox 360. Außerdem kreiert er eine zweite, komplett neue Serie und gründet zusammen mit dem Gates-Konzern ein Entwicklerstudio namens Wingnut Interactive.
Was genau sich hinter Peter Jacksons Vorstellung von 'Interactive Entertainment' verbirgt, wurde nicht klar: Der Meister verkündete zwar, dass er weder normale Spiele noch virtuelle Kinofilme erschaffen will, doch wahrscheinlich erklärt sich das Konzept erst dann richtig, wenn wir die fertigen Produkte ausprobieren können.



Da grinst der Filmemann: Peter Jackson macht jetzt auch Spiele.



chungen der Entwickler hinterher und machte klar, wieso sich der Titel auf nächstes Jahr verschoben hat. Nur hinter verschlossenen Türen wurden einige Hochkaräter präsentiert: Das vielversprechende Ego-Abenteuer "BioShock" überzeugte erneut mit beklemmender Atmosphäre und hochkarätiger Optik, zum Überraschungstitel "Alan Wake" und Biowares ambitioniertem Rollenspiel "Mass Effect" lest Ihr auf den Seiten 14 bzw. 20 mehr. Den Vogel schoss Entwickler-Größe Peter Molyneux ab: Beim "Fable 2"-Termin gab es außer einer Hand voll Design-Zeichnungen vom Spiel nichts zu sehen, der Macher selbst referierte zwar wie üblich über seine Pläne, wollte aber keine wirklich spannenden Details verraten.

Die zwei Tage in Barcelona machten auf jeden Fall einige Dinge klar: Die Xbox 360 wird in den nächsten Monaten mit zahlreichen hochkarätigen Spielen versorgt und muss sich vor der PS3 erst einmal nicht verstecken: Innovative Ideen, spannende Fortsetzungen und vor allem das steigende technische Niveau von Titeln wie z.B. "Gears of War" zeigen, dass in der Hardware noch jede Menge Potenzial steckt, das nun allmählich ausgelotet wird – der zeitliche Vorsprung zur Konkurrenz zahlt sich hier aus, hochklassige NextGen-Unterhaltung ist auf jeden Fall garantiert. *us*



Schade: Die Podiumsdiskussion zum Thema "Storytelling in Videospielen" mit Peter Molyneux, Greg Zeschuk von Bioware und Peter Jackson fand wegen eines ungünstigen Termins nur wenige Besucher.



Das Angebot der Xbox Live Arcade wächst und gedeiht: "Sensible World of Soccer" verspricht glorreiche Retro-Bolzereien, "Mutant Storm Empire" futuristische Balleraction.



Peter Molyneux präsentierte beim "Fable 2"-Termin nichts Handfestes vom Spiel, aber dafür sich selbst.



Vom eindrucksvollen Trailer ging es direkt in einen Rundenkampf: Das pompös inszenierte "Lost Odyssey" vereint japanische Rollenspieltugenden.

Heimkino-Einsatz

Das HD-DVD-Laufwerk geht an den Start

Während sonst fast nur über Spiele gesprochen wurde, verkündete Microsoft zumindest die wichtigsten Eckdaten rund um das externe HD-DVD-Laufwerk: Am 24. November können Xbox-360-Besitzer in den USA, England, Frankreich und Deutschland zuschlagen – 199 Euro wird das kleine weiße Kästchen kosten, das Ihr an Eure Konsole ansteckt. Für den ordentlichen Preis erhaltet Ihr zudem die Luxusausführung der Xbox-360-Fernbedienung sowie anfänglich die HD-DVD von Peter Jacksons "King Kong"-Verfilmung, was rund 60 Euro Ersparnis bedeutet. Was das Laufwerk ansonsten genau kann und ob es eine Lösung für das drohende Kopierschutzproblem mangels HDMI-Buchse gibt, wurde allerdings nicht gesagt – nur, dass die Filmausgabe ebenso wie bei den Spielen dank des kommenden Dashboard-Updates mit 1080p möglich sein wird, steht definitiv fest. Zu sehen gab es das Gerät auf der Veranstaltung nicht, nähere Details gibt's aber in der 'Next Level'-Rubrik auf Seite 62.



Das HD-DVD-Bundle ist zwar nicht günstig, aber vernünftig bepreist.

MAN!AC NEWS



PS3-Preissenkung in Japan



Nach harscher Kritik am PS3-Preismodell fhat Sony reagiert: Für Japan wurde der Preis des 20GB-Modells von 59.800 Yen (ca. 400 Euro) auf 49.980 Yen (ca. Euro 333) gesenkt. Ken Kutaragi gab damit dem öffentlichen Druck nach. Ob eine Preisreduzierung für die anderen Territorien geplant ist, ist nicht bekannt. Eine weitere Änderung betrifft den weltweiten Markt: Die kleine PS3 besitzt nun ebenfalls einen HDMI-Ausgang. Die digitale Schnittstelle, die zum sicheren Genuss hochauflösender Filme benötigt wird, konnte bislang nur die 60-GB-Variante vorweisen.

Sony respektive SCEA Präsident Kaz Hirai, äußerte sich zudem über die fehlende Rumble-Funktion des PS3-Controllers. Hieß es bislang, die Vibrationstechnologie würde den Motion Sensor des Sixaxis-Pads beeinträchtigen, hat Hirai nun eine neue Erklärung: Mit Rumble-Funktion wäre der Controller für den Konsumenten schlicht zu teuer.



Force-Feedback-Hersteller Immersion ist davon nicht überzeugt. Die Kosten für den Verbraucher, die beim Einbau der Rumble-Funktion in das PS3-Pad entstehen würden, wären minimal, so Immersion. Sony hatte vor kurzem einen Rechtsstreit gegen Immersion verloren und müsste für die Verwendung von Force Feedback in seinen Produkten Lizenzgebühren bezahlen.

AM RANDE



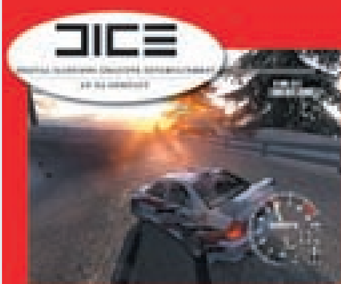
+++Piraterie zahlt sich nicht aus: Eine Gruppe von Modchip-Herstellern sowie Vertreiber der HDLoader-Software wurde verurteilt, neun Millionen Dollar Strafe an die Entertainment Software Association (ESA) wegen Urheberrechts-Verletzung und Piraterie zu zahlen. **+++Ubisoft will unabhängig bleiben:** Alain Corre, Executive Director von Ubisoft, hat eine mögliche Übernahme durch EA, die einen Anteil von 20 Prozent an dem Unternehmen halten, als schädlich für die Kreativität bezeichnet. **+++Videospiele per Download:** In Zusammenarbeit mit Publishern wie EA und Ubisoft planen Media Markt und Saturn einen Download-Service für Videospiele einzurichten. Dieser soll schon nächstes Jahr an den Start gehen. **+++Politiker attackiert USK:** Niedersachens Innenminister Uwe Schünemann hält die Selbstkontrolle bei Video- und Computerspiele für nicht ausreichend. Seiner Meinung nach gehöre die Überprüfung gewaltverherrlichender Spiele in staatliche Hand. Die USK weist die Kritik an ihrer Arbeit zurück. **+++Ersatz für E3?** Die Game Developers Conference will ihre Ausstellungsfläche verdoppeln und so zur größten Spielefachmesse heranwachsen. Die GDC findet vom 5. bis 9. März in San Francisco statt. **+++Download-Punkte:** Die für den Virtua-Console-Dienst benötigten Wii Punkte wird es für 1.000 Yen (6,70 Euro), 3.000 (20 Euro) und 5.000 (33,40 Euro) in Japan zu kaufen geben. **+++Konsolen-Ausverkauf:** In den USA haben die Vorbestellaktionen für die PS3 begonnen. Binnen weniger Minuten war die Konsole vergriffen. **+++Köln im Finale:** Die nordrhein-westfälische Stadt steht in der engeren Auswahl als Austragungsort für die World Cyber Games 2008 **+++"Oblivion" für PS3:** Der aktuelle Teil der erfolgreichen Rollenspielserie "The Elder Scrolls" wird für die PS3 mit neuen Inhalten erscheinen.



Drei Übernahmen und eine Auflösung



Nordamerikas größter unabhängiger Entwickler Foundation 9 Entertainment hat Shiny Entertainment ("Matrix: Path of Neo") übernommen. Atari hatte den Entwickler im Rahmen seiner Refinanzierung abgestoßen. Shinys berühmte Spiele-Franchise "Earthworm Jim", von der sich gerade ein neuer Teil in Entwicklung befindet, verbleibt jedoch bei Atari.



Sein Portfolio an Entwicklerstudios hat auch Electronic Arts aufgestockt: Für knapp 19 Mio. Euro ging der schwedische Entwickler Digital Illusions CE (kurz: DICE) an den Publisher über. EA und Digital Illusions ("RalliSport Challenge 1 + 2") haben bei der "Battlefield"-Serie schon zusammengearbeitet. Das Studio wird sich neuen "Battlefield"-Spielen sowie Produkten für NextGen-Konsolen widmen. Ein neues "RalliSport Challenge" ist daher nicht auszuschließen.

Shiny Entertainment

Einen großen Fisch an der Angel hat auch Walt-Disney-Tochter Buena Vista Games. Der Publisher hat mit dem englischen Entwickler Climax Racing ("MotoGP") sein erstes europäisches Studio gekauft. Bei Buena Vista erhofft man sich durch die Übernahme neben der Entwicklung eines Top-Rennspiels auch eine bessere Präsenz am europäischen Markt.

Zum Schluss noch eine traurige Meldung: Capcom hat das "Okami"-Entwickler-Team Clover Studio aufgelöst. Der Release von "Okami" in Europa ist davon nicht betroffen.

Dabeisein ist alles

eSportler aufgepasst: Am 18. und 19. November trifft sich in Frankfurt am Main die deutsche Zockerelite zur Olymptronica. Die Teilnehmer haben die Chance, im Einzel- und Doppel-Match ein Preisgeld von 1.000 Euro zu gewinnen. Gespielt werden "GTR 2", "Mario Kart Double Dash!!", "Mario Kart DS", "Mario Smash Football", "Pro Evolution Soccer 6" sowie "Rockstar Tischtennis". Neben dem Turnier sorgt ein abwechslungsreiches Rahmenprogramm für Zerstreuung: Der Karlsruher Retro Games Verein lässt alte Spielhallen-Klassiker auferstehen, das Museum für Kommunikation in Frankfrut zeigt Exponate der Ausstellung "pong mythos". Außerdem wird Nintendo mit seiner Konsole Wii vor Ort sein und Atari, Konami, Activision und Take 2 präsentieren ihre Spiele für das vierte Quartal. Wer als eSportler dabei sein will, sollte sich frühzeitig online registrieren (www.olymptronica.de). Die Teilnahme ist begrenzt und kostet am Samstag 15 Euro, am Sonntag zehn Euro pro Spieler. Zuschauer zahlen acht Euro.

Der Ball rollt wieder



Im realen Leben ist die Fußball-WM vorbei, virtuell beginnt sie gerade. Die FIFA, EA und Microsoft veranstalten zum dritten Mal den FIFA Interactive World Cup. Fußball-verrückte Zocker erhalten weltweit die Chance, ihr Können bei "FIFA 07" auf der Xbox 360 unter Beweis zu stellen. Um an den Qualifikationsrunden teilzunehmen, können sich Spieler ab dem 1. November unter www.fifa.com registrieren. Ein deutsches Qualifikations-Event findet am 2. Dezember in Oberhausen statt. Die Finalisten fahren dann am 9. Dezember nach Amsterdam und spielen dort um ein Preisgeld von 20.000 US-Dollar.

NACHSPIEL



ENDE DER KREATIVITÄT?

Wie so viele Publisher betont auch Capcom immer wieder gerne, wie wichtig ihnen spielerische Innovationen sind. Schon komisch, dass sie mit Clover dann eines ihrer kreativsten Studios schließen, weil deren Spiele das Absatzziel nicht erfüllen konnten. In einem finanziell straff organisierten und auf Effizienz getrimmten Konzern ist eben kein Platz für einen kleinen Entwickler und dessen schöngeistige Softwarekunst. Die Schuld ist aber nur partiell beim Hersteller zu suchen. Sicher, mit einer ordentlicher Marktstrategie ließe sich auch der Absatz außergewöhnlicher Spiele steigern, wie Nintendo immer wieder aufs Neue beweist. Primär gilt es aber, den Massenmarkt zu aktivieren, der lieber zum x-ten Sport- und Rennspiel-Update greift, statt kreativer Unterhaltung eine Chance zu geben. Es reicht nicht nur, nach spielerischen Innovationen zu verlangen. Wir müssen sie auch kaufen. Dann werden Entwickler wie Clover von ihren Publishern nicht mehr nur nach abgesetzten Einheiten beurteilt.

olymptronica

Gewinnt 2 Freikarten für die Olymptronica 2006!

Ihr haltet Euch für den besten Spieler Deutschlands? Dann zeigt Euren Konkurrenten, wie man Tore schießt und über die virtuelle Rennpiste brettert.
Wir verlosen 2 Freikarten jeweils mit Begleitperson für die Olymptronica 2006 (Details zur Veranstaltung siehe links). Im Paket enthalten sind die Teilnahme an den Wettbewerben sowie die Übernachtung im Hotel Anna, Lärchenstraße 95, Frankfurt am Main.

Um eine der Karten zu ergattern, schreibt Ihr das Stichwort "Olymptronica" auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Olymptronica
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Bitte schreibt zusätzlich Eure Telefonnummer oder E-Mail-Adresse auf die Karte, damit wir Euch im Falle eines Gewinnes umgehend informieren können.

Einsendeschluss ist der 10. November 2006.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Teilnehmer des Gewinnspiels müssen über 16 Jahre alt sein. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

VIDEO AUF DVD!

OVERSEAS

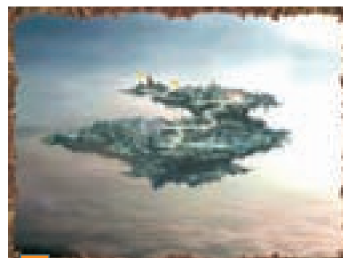
Baten Kaitos Origins


NGC Viele Szenarien sind zu kontrastarm und 'matschig': Hier könnt Ihr Pflanzen, Pfade und Monster kaum voneinander unterscheiden.



NGC Spielt Ihr im Kampf eine Karte aus, wird automatisch eine neue vom Deck (ganz rechts) gezogen. Eile ist geboten: Wer trödelt, der wird abgewürgt!

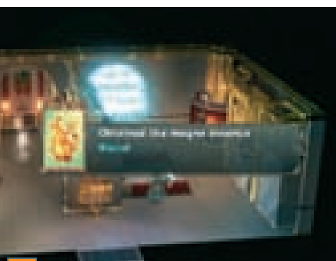
Versoftungen der beliebten Trading-Card-Thematik sind selten unterhaltsam – das ist hinlänglich bekannt. Richtig übel wird's in der Regel dann, wenn sich Hersteller bzw. Lizenznehmer anschicken, ein erfolgreiches Sammelkartenspiel wie "Yu-Gi-Oh!" oder "Magic: The Gathering" auf Fernseher und Monitore zu bringen. Das Hauptproblem: Abseits der Kartenduelle tut sich meist zu wenig – es fehlen Hintergrundwelt und Charaktere, die ein vollwertiges Abenteuer auszeichnen.
Das ist vermutlich genau der Grund, aus dem Monoliths "Baten Kaitos"-Reihe so hervorragend funktioniert – und das trotz Trading-Card-verwandtem Kampfsystem. Nach "Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean" (so der deutsche Titel des ersten Teils) erzählt uns Entwickler Monolith (außerdem für die "Xenosaga"-Trilogie verantwortlich) in "Origins" die Vorgeschichte zu seinem Gamecube-Erstling. Einmal mehr findet sich damit der Beweis, dass es sehr wohl möglich ist, ein pfiffiges Sammelkartenspiel mit einem ausgewachsenen Rollenspiel zu kombinieren. Die Erklärung, dass es sich bei den 'Magnus' um keine Karten im eigentlichen Sinne, sondern magische Mini-Reservoirs mit der platzsparenden Essenz von Ausrüstungsstücken und Zaubern handelt, erscheint zwar reichlich fadenscheinig. Aber mit dieser Ausrede können wir leben, denn sonst bekommen wir wie gehabt ein vollwertiges Rollenspiel präsentiert. Und das mitsamt liebevoll ausgearbeiteten Charakteren, einem bitterbösen Imperium, jeder Menge Intrigen, motivierenden Mysterien – und eben jenem geflügelten Geisterstamm, den wir bereits aus dem Debüt kennen. Was "Baten Kaitos" jedoch einzigartig macht, ist nicht die Geschichte um einen jungen Angehörigen der 'Dark Service'-Spezialeinheit, der in den Mord am amtierenden Imperator verstrickt wird, sondern das Magnus-Konzept – und das erstreckt sich längst nicht nur aufs Kampfsystem. Weil die wunderbaren Karten nicht allein Waffen, Rüstungen und Angriffsmagie, sondern außerdem Elemente, Früchte und viele andere Objekte aufnehmen, entwickelt sich Euer (eingeschränkter) Fundus an so genannten 'Quest-Magnus' schnell zum Transportmittel für alles, was Euch nützlich erscheint und die Lösung eines Puzzles bereithalten könnte. Maschinendampf, Sprit für Schwebegleiter, magische Energien, Feuer, Eiskristalle, Trinkwasser und sogar Obst finden auf diese Weise den Weg in Euren Ausrüstungsbildschirm: Ein Ausrufezeichen über dem Kopf von Held Sagi verrät Euch, ob sich eine untersuchenswerte Substanz in der Nähe befindet. Ein Button-Druck lässt Euch das Objekt näher in Augenschein nehmen und auf

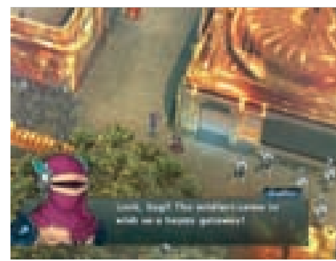




NGC Wieder erreicht Ihr per Übersichtskarte und komfortabler 'Instant'-Reise Handlungsschauplätze wie Euer Heimatdorf (rechts).


NGC Lauschiges Plätzchen: In Orten wird getratscht und eingekauft.


NGC Sondiert Eure Umgebung aufmerksam, um Eure Quest-Magnus zu laden!





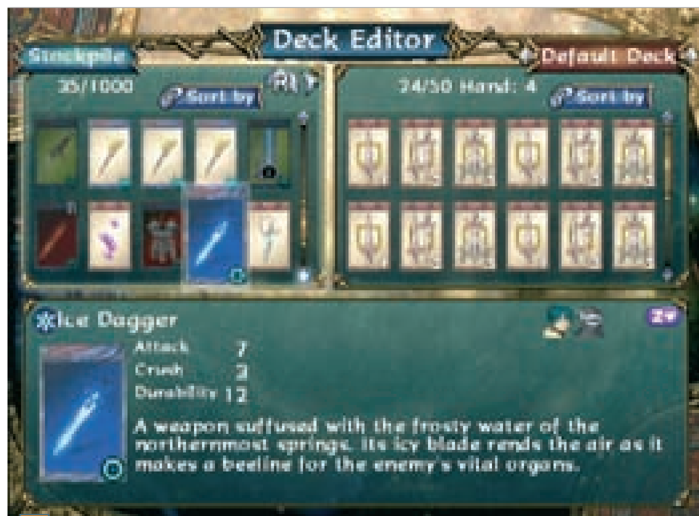
NGC Hier schwimmen dicke Fische durch den Äther: Mit dem richtigen Lockstoff vor der Nase (eine leckere Keule) bringt Euch der tolle Hecht zum Zielhafen.

NGC Flüchtet mit Eurem wehrhaften Roboterkumpel aus der Hauptstadt!

einer Magnus speichern – allerdings nur, wenn Ihr noch eine leere Karte parat habt. Wenn nicht, dann löscht am besten schale Getränke oder Gammelobst von den bereits besetzten Magnus. Was derlei Ekel-Zeugs im Inventar verloren hat? Ganz einfach: Eure Zauberkarten speichern fast jedes Objekt – aber sie sind keine magischen Tupperbehälter: Wer verderbliche Dinge transportiert, der darf sich nicht wundern, wenn sie nach wochenlangem Trip Schimmel ansetzen. Am besten also, Ihr setzt Eure Quest-Objekte ein, sobald sich die Gelegenheit dazu bietet: Blendet die Magnus-Palette ein und blättert mit dem gelben Kamerastick durch die Karten, bis Ihr die richtige gefunden habt.

Kampf ist Trumpf!

So richtig die Karten sprechen lassen dürft Ihr aber erst beim Scharmützel gegen imperiale Handlanger, turmhohe Bestien und klebriges Dschungelgetier: Dann spielt Ihr Runde für Runde Magnus aus Eurem zuvor fabrizierten 'Deck' aus – streng nach Nummerierung und ausschließlich in aufsteigender, aber nicht zwangsläufig lückenloser Zahlenfolge ('1, 3, 5' ist also ebenso möglich wie '3, 4, 5'). In diesem Punkt unterscheidet sich "Origins" maßgeblich von "Die Schwingen der Ewigkeit", denn dort durften wir zusätzlich nach absteigender Bezifferung (z.B. '4, 3, 2') oder Pasch-Regel (z.B. '3, 3, 3') die Karten auf den Tisch legen. Ebenfalls abgeschafft wurde die Möglichkeit, für jeden Helden ein individuelles Deck zusammenzustellen, stattdessen ziehen ab sofort alle Kampfteilnehmer (bis zu drei Stück) vom selben Stapel. Was Euch die taktische Planung beim Anlegen des Decks übrigens nicht gerade erleichtert: Viele Magnus taugen nur auf der Hand eines speziellen Helden – und wird eine solche Karte im Kampf gezogen, dann blockiert sie das aktuelle Blatt so lange, bis Ihr sie (entweder unnütz oder durch den betreffenden Spezialanwender) ausgespielt habt. Die Kunst, den Kampf zu meistern, liegt also nach wie vor nicht allein beim Zocken im, sondern besonders beim Arrangement vor dem Gefecht. Während Euch ein großer sperriger Stapel mit einer Vielzahl von Zauber-, Heil- und Skill-Karten oft zur Handlungsunfähigkeit verdammt, kommt ein kleines, ganz auf Attacken spezialisiertes Deck im Gerangel gegen einen angriffsstarken Widersacher mit hohem Schadenspotenzial einem Todesurteil gleich.



NGC Jeder Schritt will wohl überlegt sein: Bei der Zusammenstellung Eures Decks untersucht Ihr sorgfältig alle Magnus auf Wirkungsweise und Kraft.

Derweil sich "Baten Kaitos"-versierte Duellanten bei "Origins" in Deck- und Kampftaktik etwas eingeschränkt fühlen, kommt die 'Beschneidung' des Magnus-Systems denjenigen Spielern zugute, die sich mehr auf das Abenteuer an sich als auf stundenlange Vorbereitung konzentrieren möchten. Wie bei Teil 1 gilt: Wer sich mit der etwas antiquierten, aber nicht unattraktiven Kombination aus 3D-Echtzeit-Figuren sowie starren, vorgerenderten Kulissen anfreunden kann und ein (immer noch) relativ arbeitsintensives Kampfsystem nicht scheut, der greift zu.

Die Mühe lohnt sich: Investiert Ihr viel Zeit, dann belohnt Euch Monoliths Karten-Klamüserei mit einer der fantasievollsten und facettenreichsten Gefechts-Ideen überhaupt. Schade nur, dass die "Origins" dramaturgisch und technisch ihrem hübschen Vorgänger nicht ganz das Wasser reichen können. Manche Render-Szenarien sind zu kontrastarm, viele Animationen sehr steif und die meisten Nichtspielercharaktere extrem klobig geraten. *rb*

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Monolith, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Pro Logic 2, Pr.Scan, DTS

Baten Kaitos Origins


Playstation 2 80% Spielspaß

Schwächer als Teil 1, aber noch immer gut genug: strategisch wertvolles Trading-Card-RPG.

VIDEO AUF DVD!

Valkyrie Profile 2: Silmeria



PS2 Jedem Charakter seinen eigenen Button: Betätigt den Knopf, solange Ihr noch Aktionspunkte in petto habt – den Rest übernehmen Eure Charaktere.

Eine zuweilen etwas obskure Mischung aus super-simplem Button-Gehämmere auf der einen und ultra-komplexem Rollenspiel-Regelwerk auf der anderen Seite präsentiert uns Tri Ace und Square-Enix mit der Fortsetzung zum PSone-Kulttitel "Valkyrie Profile". Bevor ihre Kollegin Lenneth auf der alten Sony-Konsole (und der PSP) im ersten Teil mutige Seelen für das anstehende 'Ragnarök' (das jüngste Gericht – zumindest im weitesten Sinne) sammelt, macht sich Walküre Silmeria auf die Reise in die Menschenwelt Midgard. Hier will sie gegen Götterkönig Odin höchstpersönlich und einen irdischen Monarchen aufbegehren. Letzterer hat es sich in den Kopf gesetzt, die himmlische Walhalla schon zu Lebzeiten zu betreten – und zwar gewaltsam: Ein Dreigestirn mächtiger Mystiker und der legendäre 'Dragon Orb' sollen das Kunststück möglich machen. Ganz nebenbei ist der gemeine Herrscher der Vater eben jener blauäugigen Prinzessin, die Eurer Walküre derzeit als Körper dient. Oder treffender: Ihr teilt Euch die sterbliche Hülle mit der verwöhnten Göre – und verwirrt Eure Mitstreiter mit lustiger Persönlichkeitsspaltung.

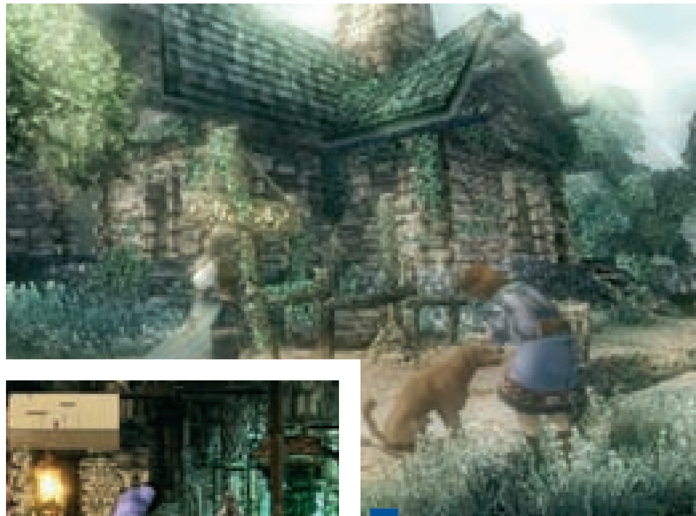
Apropos Mistreiter...

...die meisten rekrutiert Ihr wie Lenneth aus den Reihen der von Euch für die himmlische Sache eingespannten Menschlein. Aber wo es bei Lenneth darum ging, die tapferen Seelen erst für Euch zu gewinnen, da steht Silmeria bereits eine stattliche Kämpfertruppe zur Verfügung – sobald Ihr via 'Object Reading' und der Berührung eines Artefakts deren Seelen reaktiviert habt. Dann trollt sich der Herbeizitierte brav in Euren Charakter-Pool und harrt dort seiner Aufnahme in die aktive Vierertruppe. Hat der Schützling einen bestimmten Level erreicht, darf er zu seinem Leben auf Midgard zurück und steht Euch dort künftig als Kontaktmann zur Verfügung.

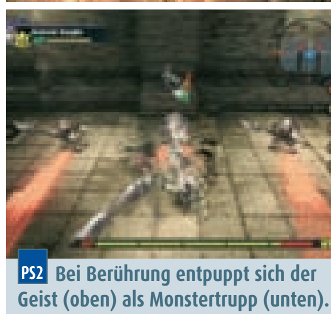
Aber bis dahin lässt er sich an Eurer Seite brutzeln, rädern und vierteilen – oder noch besser: Er teilt seinerseits tüchtig aus. Los geht's, sobald Ihr in der (auschließlich aus der Horizontalen bereisbaren) Spielwelt und düsteren Dungeons einer gespenstischen Monsterhülle in die Arme lauft: Ab sofort dürft Ihr Euch frei durch den dreidimensionalen Kampfbildschirm bewegen und mehr oder weniger gezielt den Angriffsradius grotesker Gestalten passieren. Erst dann könnt Ihr für jeden Charakter einen eigenen Button behämmern und auf diese Weise Skeletten, schillernden Flattermännern, schwebenden Kristallen und anderen Monstern den Garaus machen. Je schneller, desto besser: Anders als bei den meisten Genre-Vertretern heißt es hier 'Klasse statt Masse'. Wer flott den Leithammel des jeweiligen Gegnertrupps erledigt, kassiert mehr Erfahrung!

Die ist auch bitter nötig: Weil Ihr in dem spaßigen, aber nur scheinbar taktisch angehauchten Kampfsystem kaum direkte Kontrolle über Eure Aktionen habt, ist Leveln erste Recken-Pflicht. Nur so beschert Euch das anfangs dezent frustige Button-Verprügeln auf Dauer mehr Spaß als Chaos. Ob Ihr diesen Kontrollverlust und den akuten Bewegungsmangel in der zwar kolossal inszenierten, aber spielerisch reichlich zweidimensionalen Welt verschmerzen könnt, das müsst Ihr mit Euch selbst ausmachen. Während Fans des ersten Teils hiermit keine Probleme haben dürften, werden insbesondere sie den Verlust an erzählerischem Tiefgang vermissen: Vorbei sind die Zeiten, in denen Euch jeder Charakter liebevoll vorgestellt und zum Bestandteil einer eigenen Geschichte gemacht wurde. Stattdessen erschlägt man Euch in XXL-Tutorials mit umfangreichen Extra-Regeln, anstatt Euch behutsam heranzuführen. Fazit: Toll präsentiert, spielenswert und einfallsreich, aber leider nicht so gut wie "Lenneth". *rb*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com



PS2 Zweidimensional: Bereist Dörfer und Dungeons von links nach rechts.



PS2 Bei Berührung entpuppt sich der Geist (oben) als Monstertrupp (unten).

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Tri Ace, Japan

PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, Pr. Scan, DTS

Valkyrie Profile 2: Silmeria

Playstation 2



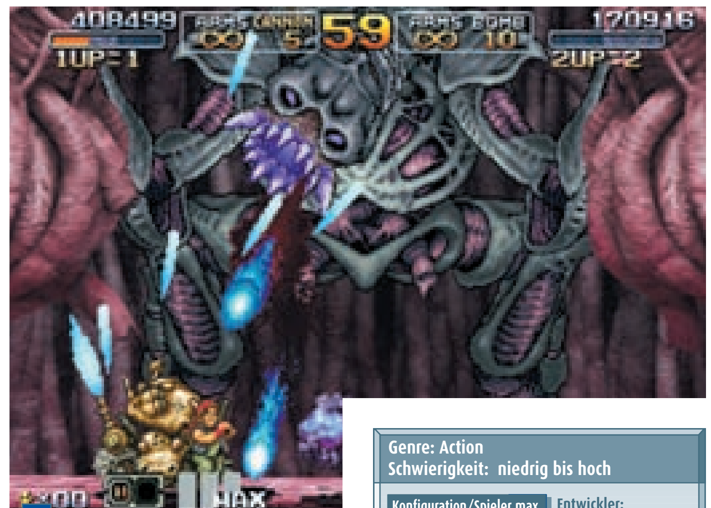
79% Spielspaß

Sieht modern aus, spielt sich aber klassisch: Prügel-Dich-RPG mit vielen Ideen und Problemen.

Metal Slug 6


PS2 Neuer 'Slug': Ihr reitet auf einem treuen Esel – Granatwerfer inklusive.


PS2 Schwarzer Humor: Mit dem Laser geht's gegen ulkige Taliban-Kopien.


PS2 Gruselig: Ein schleimiger Alienboss fordert Euch zum Tanz.

Es ist vorbei mit den 3D-Experimenten: "Metal Slug 6" bietet wieder lupenreine Bitmap-Shoot'em-Up-Kost für Actionpuristen. Eure Pixelsöldner stürmen durch wunderschön gezeichnete 2D-Areale und lassen Schrotgewehr und Flammenwerfer sprechen. Im Gegensatz zu den enttäuschenden Episoden 4 und 5 bemühten die Ballerveteranen von SNK diesmal ihre kreativen Zellen: Ihr fegt durch neue Szenarien, säubert schleimige Alienbunker oder felsiges Gebirge von feindlichen Truppen.
Natürlich wurde nicht auf bewährte Spielelemente verzichtet: Befreite Gefangene (später sogar verbündete Außerirdische) versorgen Euch mit neuen Knarren und Granaten, dick gepanzerte 'Slug'-Vehikel bieten Schutz, gigantische Obermotze fordern zum Duell. Neu sind die unterschiedlichen Attribute der Spielerfiguren: Diese unterscheiden sich u.a. in puncto Sprunghöhe oder Granatenvorrat. Neu dabei sind Clark und Ralf aus der indizierten SNK-Schießerei "Ikari Warriors" – Letzterer überlebt gar einen feindlichen Treffer.
Neu ist auch, dass Ihr Eure Waffen wechseln könnt – via Schultertaste packt Ihr den Raketenwerfer in den Rucksack und zückt ihn erst beim Bossfight wieder. Apropos Bossfight: Nicht zuletzt dank der coolen Obermotze macht "Metal Slug 6" wieder richtig Spaß. Der Wiederspielwert ist dank vorbildlicher Lernkurve enorm – das sollte auch der Fall sein bei nicht mal einer Stunde Spielzeit. Frustrierte Anfänger wählen den 'Easy'-Modus und freuen sich über leichtere Bosse und unendlichen Machinegun-Vorrat; dafür ist schon ein Level früher Schluss. Also lieber noch 'ne Runde in der 'Combat School' absolvieren. *ms*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Metal Slug 6
Playstation 2
83% Spielspaß
Das beste "Metal Slug" seit Teil 3: furiose 2D-Schießerei mit unverbrauchtem Leveldesign.

COMING NOW...

in USA

NOVEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
College Hoops 2K7	Take 2	Sportspiel	unwahrscheinlich
Metal Slug Anthology	SNK Playmore	Action	sicher
The Sopranos: Road to Respect	THQ	Action	realistisch
Genji: Days of the Blade	Sony	Action	sicher
Resistance: Fall of Man	Sony	Ego-Shooter	sicher
Ridge Racer 7	Bandai-Namco	Rennspiel	sicher
Dance Dance Rev. Ultramix 4	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Dead or Alive Xtreme 2	Tecmo	Sportspiel	sicher
Gears of War	Microsoft	Action	sicher
Dragon Quest Swords	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich

DEZEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Mercury Meltdown	Ignition	Geschicklichkeit	sicher
Superman Returns	Electronic Arts	Action	sicher
Thrillville	Atari	Strategie	sicher
Cabela's African Safari	Activision	Action	unwahrscheinlich
Backyard Basketball 2007	Atari	Sportspiel	unwahrscheinlich
Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	sicher
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	sicher
Cooking Mama	Majesco	Geschicklichkeit	realistisch
Shrek Smash and Crash	Activision	Beat'em-Up	sicher

in JAPAN

NOVEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Naruto: Konoha Spirits	Bandai-Namco	Action	realistisch
Tales of Destiny	Bandai-Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Summon Night 4	Banpresto	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Fatal Inertia	Koei	Rennspiel	realistisch
Culdcept Saga	Bandai-Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Super Robot Taisen X0	Bandai-Namco	Action	unwahrscheinlich

DEZEMBER Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ryu ga Gotoku 2	Sega	Action-Adventure	realistisch
Armored Core 4	From Software	Action	unwahrscheinlich
Blue Dragon	Microsoft	Rollenspiel	sicher
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Action	sicher
Tamagotchi	Hudson	Simulation	realistisch
Wing Island	Bandai-Namco	Action	realistisch

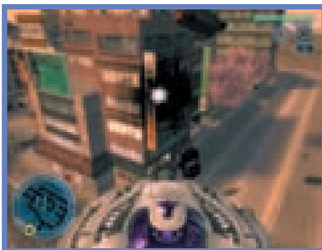
PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

TERM!NE

NEUERSCHEINUNGEN NOVEMBER

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2

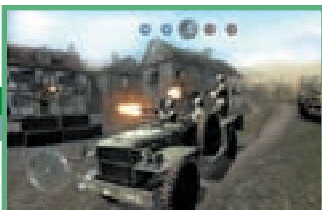




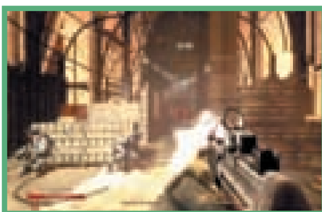
Spielename	Hersteller	Genre	Release
Buzz! Das Sport Quiz	Sony	Denken	15. November
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	November
Crusty Demons	Deep Silver	Sportspiel	17. November
Destroy All Humans! 2	THQ	Action-Adventure	3. November
Dirge of Cerberus: FF 7	Action	Square-Enix	November
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
EyeToy: Kinetic Combat	Sony	Geschicklichkeit	8. November
EyeToy: Play Sports	Sony	Geschicklichkeit	8. November
Flutsch und Weg	D3P	Jump'n'Run	24. November
Guitar Hero 2	Activision	Geschicklichkeit	November
Happy Feet	Midway	Action-Adventure	24. November
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Naruto: Ultimate Ninja	Bandai	Action	9. November
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	9. November
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	24. November
SingStar Legends	Sony	Karaoke	1. November
Ski Alpin Racing 2007	JoWood/RTL	Sportspiel	November
SpongeBob: Kreatur aus der Krossen Krabbe	THQ	Action-Adventure	3. November
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	November
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	10. November

Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	November
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	9. November
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	November



Xbox 360



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Cabelas Alaskan Adventure	Activision	Action-Adventure	November
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	November
Cars	THQ	Rennspiel	November
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	9. November
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	24. November
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	November
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	November
Superman Returns	Electronic Arts	Action	23. November
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	November
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	10. November

Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Flutsch und Weg	D3P	Jump'n'Run	24. November
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	9. November
SpongeBob: Kreatur aus der Krossen Krabbe	THQ	Action-Adventure	3. November

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Action	2007
Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	2006
Arthur & The Minimoys	Atari	Action-Adventure	Januar 2007
Avatar: The Legend of Aang	THQ	Action-Adventure	März 2007
Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	2. Februar
Coco der neugierige Affe	Namco	Jump'n'Run	7. Dezember
Dancing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	1. Quartal 2007
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Demon Chaos	Konami	Action	Februar 2007
Family Guy	Take 2	Action-Adventure	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal 2007
Ghost Rider	Take 2	Action	Februar 2007
God Hand	Capcom	Action	16. Februar
God of War 2	Sony	Action	2007
Heatseeker	Codemasters	Action	1. Quartal 2007
Kaido Racer 2	Konami	Rennspiel	4. Quartal
King of Fighters 11	Ignition	Beat'em-Up	7. Dezember
Legend of the Dragon	Game Factory	Beat'em-Up	1. Quartal 2007
Lumines Plus	Buena Vista	Denken	2007
Nicktoons: Battle for Volcano Island	THQ	Action	4. Quartal
Okami	Capcom	Action-Adventure	8. Februar
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	2007
Samurai Shodown	Ignition	Beat'em-Up	7. Dezember
Sega Mega Drive Collection	Sega	Spielesammlung	Dezember
Shrek Smash'n'Crash	Activision	Action	Dezember
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	Februar 2007
Thrillville	Atari	Simulation	4. Quartal
Valkyrie Profile 2 Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
World Series of Poker	Activision	Kartenspiel	Dezember
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	12. Januar 2007
WWII Battle ofer Europe	Midas	Simulation	Februar 2007
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Februar 2007


PS2 Okami



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: Storytelling in Videospielen, Tomb Raider Merchandise
Next Level: Filmgenuss in HD
Kolumne: Inside Assassin's Creed
Retro: Jäger der verlorenen Genres – Adventures **Retro-Anzeige:** Virtua Fighter 32X

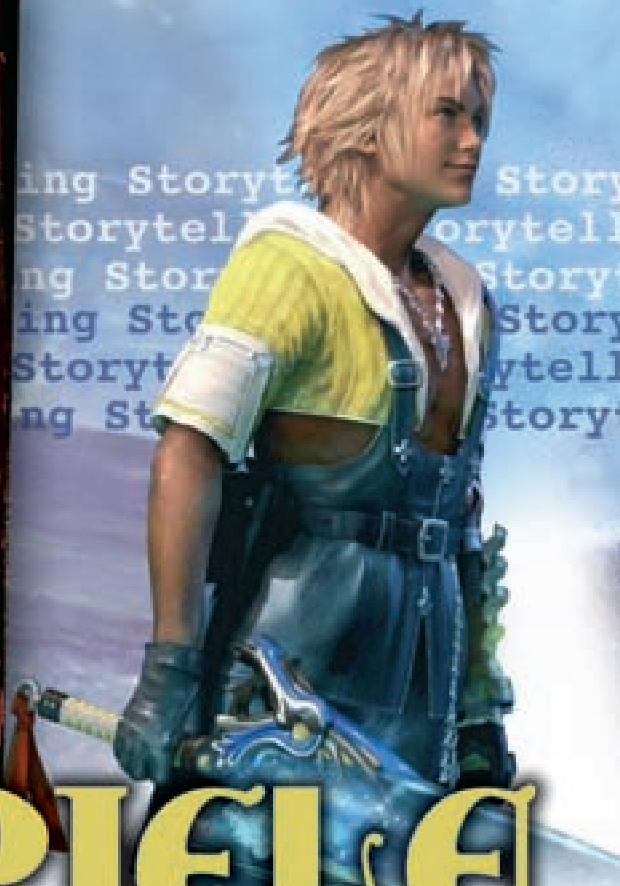
Heft im Heft

WIE VIDEOSPIELE ERZÄHLEN

LE CHARTON
LE TOUR DU MONDE
1
1889

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

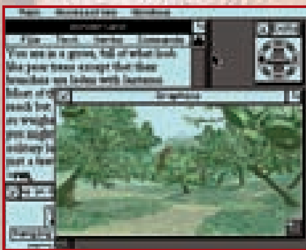


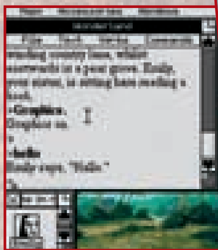


Wie Videospiele erzählen

DIGITALES DRAMA UND VIRTUELLE GEFÜHLSDUSELEI: MAN!AC GEHT DER INTERAKTIVEN ERZÄHLKUNST AUF DEN GRUND.

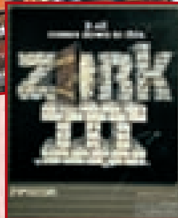
Das verschollene Genre: Text-Adventures





▲ Das Text-Adventure "Wonderland" entführte uns in eine durchgedrehte Version von Lewis Carrols "Alice im Wunderland".

Text-Adventure-Hits wie "Wonderland", "The Pawn" oder "Knight Orc" unterhielten uns im wahrsten Sinne des Wortes, zeigten aber wenig. Bis auf ein paar Standbilder gab's nix zu sehen – dafür aber umso mehr zu lesen und zu tippen. Ein sogenannter 'Parser' übersetzte unser (meist englisches) Kauderwelsch in für das Programm verständliche Häppchen – damit es auf unsere Reaktion reagieren konnte. Noch heute beklagen viele Designer den Niedergang dieser klassischsten aller Adventure-Formen: Hätten wir uns statt der Grafik auch weiterhin dem Text verschrieben, würden wir heute in ungeahnten Erzähl- und Interaktions-Sphären schweben.



▲ Ursprünglich der Zeitvertreib von Studenten, aber bald ein Hit: Die "Zork"-Reihe gehört zu den ersten Text-Adventures.

Nach den Sternen greifen

Die einen ballern wild um sich, springen hoch hinaus, rasen um die Wette und hauen auf die Zwölf – die anderen denken und lesen. So oder so ähnlich konnte man die Spielergemeinde noch bis vor einigen Jahren trennen. Doch seit Anbeginn der 3D-Revolution hat sich einiges getan: Spätestens seitdem prachtvoll präsentierte Story-Schwergewichter wie "Final Fantasy 7" und "Metal Gear Solid" Auge, Ohr sowie Gemüt verzücken, sind auch all jene für eine interessante Geschichte zu haben, die früher nur auf den Kill-Count schielten.

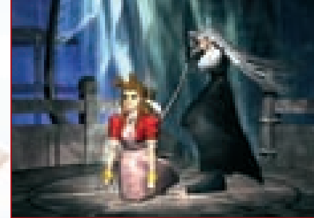
Schon bald wurde den Entwicklern klar, dass ihre Kunden mehr erwarten als lediglich ein Spiel: Sie wollen Teil eines Abenteuers sein, sich im Zentrum einer hollywoodreifen Inszenierung bewegen sowie Zeuge großer Ereignisse sein – und das Genre-übergreifend. Aber wie dem Spieler dieses Gefühl vermitteln? Macht man ihn zum stummen Zeugen epochaler Geschehnisse oder lässt man ihn selbst entscheiden, wie seine Queste verläuft? Es gibt wohl kaum einen Zocker, dem die Möglichkeit, den Ablauf eines filmreifen Erlebnisses von Anfang bis Ende selbst zu bestimmen, nicht traumhaft erscheint. Aber wenn wir uns das mal ganz genau überlegen: Wollen wir das überhaupt? Wollen wir nicht nur die interaktive, sondern auch die totale erzählerische Kontrolle?

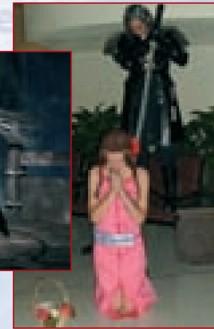
Stellt Euch eine Spielwelt vor, in der man Euch nicht von einem Ereignis zum anderen schubst, sondern völlige Handlungsfreiheit gewährt. Wo Euch Zeit und Raum nach wie vor gewisse Grenzen stecken, Ihr aber innerhalb dieser Parameter die sprichwörtliche Narrenfreiheit genießt. Was würdet Ihr tun?

Mit dieser Frage, den möglichen Antworten und ihren Konsequenzen schlagen sich bereits seit vielen Jahren die größten

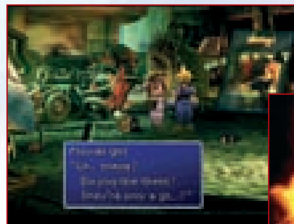
Große Momente

Eine packende Geschichte basiert auf der Unumkehrbarkeit tragischer Ereignisse – denn wo sich alles rückgängig machen lässt, da gibt es kein Risiko. Entsprechend haben nur lineare Titel solche großen erzählerischen Momente vorzuweisen: So vor allem "Final Fantasy 7", das Rollenspieler weltweit zum Heulen brachte, als es uns zeigte, wie das arglose Blumenmädel Aeris von der fiesen Socke Sephiroth hinterrücks gemeuchelt wurde. Noch heute zollen Cosplayer der armen Aeris Respekt, indem sie ihren Tod nachspielen.



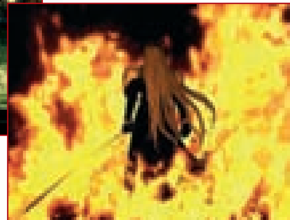


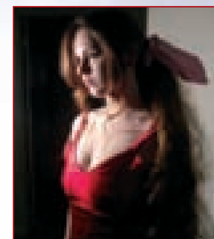
Sephiroth ermordet Flower-Power-Aeris: oben die Szene aus "Final Fantasy 7", rechts von begeisterten Fans nachgestellt.



Für heutige Verhältnisse optisch trist, aber noch immer zuckersüß erzählt: "Final Fantasy 7"

Noch heute Story-Sternstunden des Japano-Rollenspiels: Sephiroths Auftritte in "FF 7".





Noch immer gern gesehenes Cosplay-Motiv: Aeris

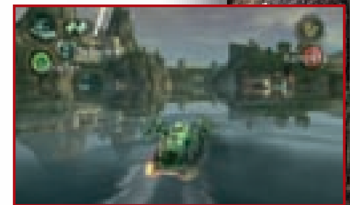


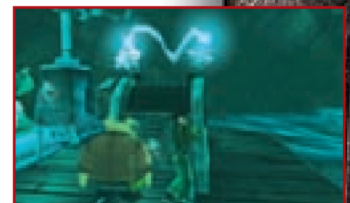
Frühe Rollenspiel-Hits mussten durch Konzept und Story überzeugen, die technischen Mittel waren beschränkt.

Kreativ-Köpfe der Spiele-Branche herum: Was ist die optimale Geschichte? Wie erzählt man sie – und welche Form von mehr oder minder interaktiver Märchenstunde beschert uns die Zukunft?
MAN!AC hat nachgeforscht – und ist auf Ermutigendes bis Ernüchterndes gestoßen.

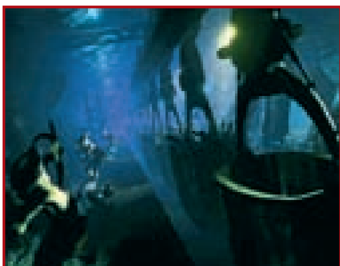
Die Fakten

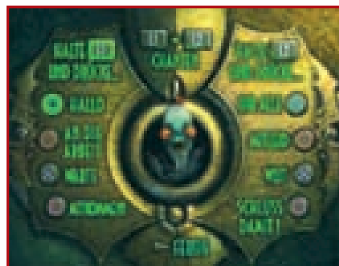
In einem Punkt sind sich wohl so gut wie alle Entwickler einig: Obwohl das Videospiel jetzt beinahe 30 Lenze zählt, ist es von allen Medien das jüngste. Die am häufigsten mit unserem liebsten Hobby verglichene Form der Unterhaltung ist der Film – und selbst der hat inzwischen über ein Jahrhundert auf dem Buckel, von Büchern mal ganz abgesehen. Das Videospiel lernt also gerade erst laufen und ist in seinem aktuellen Entwicklungsstadium am ehesten mit frühen Effekt-Blockbustern à la "King Kong" vergleichbar. Wir beginnen gerade erst, die Möglichkeiten zu entdecken und sind (leider) noch immer damit beschäftigt, das technisch Machbare auszuloten. Vorstellen konnten sich auch die alten Effektfilmer rund um Ray Harryhausen eine Menge – aber von den ersten Stop-Motion-Figuren bis zur modernen Computer-Animation war es ein langer Weg. Designer-Legende Warren Spector ("Ultima Underworld", "Deus Ex", "Thief") würde z.B. laut eigener Aussage die virtuelle Wumme jederzeit zur Seite legen – wenn er sie nicht bräuchte, um seine Geschichte zu erzählen.
Aber warum braucht er sie? Wieso müssen Spiel-Designer rund um den Globus – ganz gleich, ob sie Ego-Ballerei oder Rollenspiel im Sinn haben – ständig auf dieselben, meist herzlich ausgelutschten Konzepte zurückgreifen? Klar: Ein Grund sind die technischen Grenzen, die das Medium seinen Machern nach wie vor auferlegt. Die Gier des Unternehmers, der mit Hilfe bewährter Konzepte schneller und sicherer Gewinne einfährt, ist ein anderer.
Aber um das Problem in seiner Gänze zu begreifen, müssen wir tiefer graben und zunächst die Natur des 'Storytellings' (engl. für 'Geschichten erzählen') analysieren. So unterscheidet US-Autor Steven Poole in seinem Buch "Trigger Happy" zwischen Vor- bzw. Hintergrundgeschichte und der eigentlichen, während des Spielgeschehens erzählten (Poole bemüht hier den Begriff 'Present Story'). Letztere – so seine Schlussfolgerung – ist in der aktuellen Spielelandschaft mehr als rar gesät. Denn: >>>

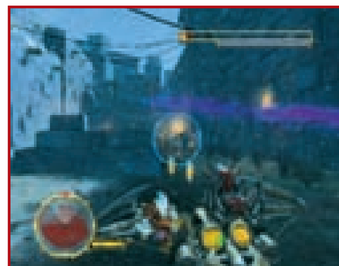


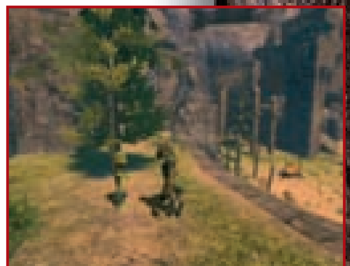


Erzählt seine ungewöhnliche Geschichte während des Spiels: das Action-Adventure "Beyond Good & Evil" von "Rayman"-Erfinder Michel Ancel.







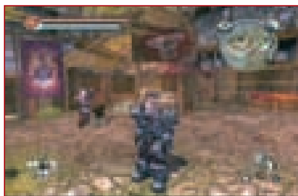


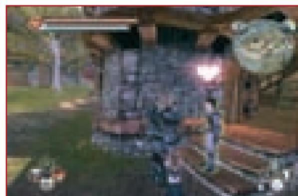
Einfach, erdig, moralisch gehaltvoll und schell zu erfassen: So liebte Storytelling-Visionär Lorne Lanning seine Spiele. Leider scheiterte die "Oddworld"-Reihe letztlich: Der Entwickler "Oddworld Inhabitants" wurde nach der einfallsreichen Adventure-Ballerei "Oddworld Stranger" (die beiden Bilder rechts) dicht gemacht. Echte Erfolge verbuchte die von Animationsfilmspezialisten gegründete Firma lediglich mit den beiden "Abe"-Spielen für die PSone (beide Bilder links).

▶ Um den Story-Verlauf für ihre Spiele zu planen, bemühen Designer das durch Programm-Planung und technische Entwicklung bekannte 'Flussdiagramm'. Hier sehen sie schon vor der Umsetzung, wo sich die Geschichte verzweigt und an welcher Stelle die einzelnen 'Story-Knoten' miteinander verbunden sind. Leider führen diese Diagramme bei den meisten Spielen früher oder später zum selben Punkt – in unserer schematischen Beispiel-Illustration das Schwert im Stein. Je mehr Handlungsfreiheit Ihr genießt, desto verzweigter und verzwickter wird das vorausgegangene Flussdiagramm.

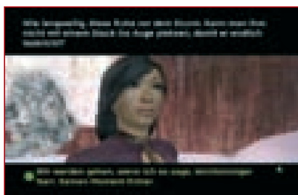
Gut oder Böse?

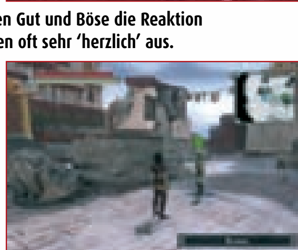
Welchen Weg wollt Ihr wählen? Entscheidet Ihr Euch (wie man es von einem braven Spieler erwartet) für den Pfad der Tugend – oder gebt Ihr ausnahmsweise selber den Fiesling? Biowares "Knights of the Old Republic" bzw. ""Jade Empire" stellten Euch ebenso vor diese Wahl wie Peter Molyneuxs Action-Rollenspiel "Fable" und begannen bereits während des Spiels, jede Eurer Aktionen zu bewerten. Je nachdem, wie nett bzw. mies Ihr Eure digitalen Mitmenschen und -kreaturen behandelt, avanciert Ihr zum Heiland oder zum Kinderschreck: Wer sich als echter Kotzbrocken präsentiert, der mischt die "Star Wars"-Galaxie als Sith-Lord auf - bitterböse "Fable"-Spieler dagegen bekamen im wahrsten Sinne des Wortes Hörner (anstelle eines Heiligenscheins) aufgesetzt. Anders als bei den Jedi-Rittern wurde die Handlung hierdurch aber nicht beeinflusst – lediglich die Reaktionen Eurer Umwelt fielen weniger freundlich aus.



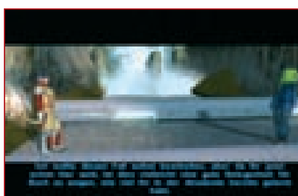


▲ In "Fable" wurde durch die Wahl zwischen Gut und Böse die Reaktion der Umwelt gesteuert. Die fiel bei den Braven oft sehr 'herzlich' aus.





▲ Bewertete Eure Handlungen sehr penibel, belohnte Euch aber nicht mit unterschiedlichen Schluss-Sequenzen: "Jade Empire" von Bioware.





▲ Und noch mal Bioware: Das "Star Wars"-Rollenspiel "Knights of the Old Republic" machte Euch zum hilfsbereiten Jedi oder bösen Sith-Lord.

>>> Selbst im Spiel aufploppende Dialogboxen, die eine Story weiter spinnen, fallen nach seiner Definition unter 'Hintergrundgeschichte' – ebenso wie jegliche Art von Zwischensequenz und ähnliche, den Spielfluss zerstückelnde narrative Methoden. Handlungsschwangere Epen à la "Final Fantasy", aber auch viele Action-Titel sind demnach Meister darin, Euch eine ausufernde Vorgeschichte zu präsentieren – die Spielerzählung selber ist indes herzlich platt, es wird vor allem gemeuchelt und gesammelt.

Freilich haben uns einige dieser Spiele die unterhaltsamsten Stunden unseres Lebens beschert, aber eine wahrhaft interaktive Handlung, eine Erzählung, die wir quasi selber schreiben können, haben sie uns nicht geboten. Vielmehr degradieren sie uns zu 'glücklichen Sklaven' (so Pooles Wortwahl), zu Entertainment-Eseln, die begierig an jeder dieser Story-Möhren schnuppern, die man ihnen vor die Nase hält – und das nur, um uns zur Weiterverfolgung eines Spielkonzepts zu motivieren, dem ohne solche erzählerischen 'Happen' vergleichsweise schnell die Luft ausgehen würde. Wer von Euch möchte sich durch ein japanisches Rollenspiel-Reich metzeln,


Bot einen überraschenden Schluss und versetzte Euch in die Beschützer-Rolle: Sonys "Ico".

in dem Euch keine Sequenzen und Story-Brocken bei Laune halten?

Lösungsansätze

Also was tun? Wie kriegt man die Erzählung von der Sequenz ins Spiel? Denn de facto gibt's dort bereits so viel 'Handlung', dass für eine Story kaum noch Platz bleibt: Das Medium Videospiel zwingt uns zum Handeln – um eine Geschichte zu verfolgen, müssen wir jedoch verharren.

Lionheads "Fable" und Warren Spectors "Deus Ex" wollen uns die Geschichte am eigenen virtuellen Leib erfahren lassen, indem sie ihre Spielwelt Änderungen unterwerfen oder uns dazu motivieren, eine Entscheidung zu treffen, die das Abenteuer und den Raum, in dem wir uns bewegen, maßgeblich umgestalten können.

Einen ganz ähnlichen Weg geht Bethesdas verrollenspieltes Ego-Epos "Oblivion": Anstatt tragende Ereignisse in Zwischensequenzen zu verpacken, lässt man sie dort einfach geschehen. So wächst ohne Vorwarnung ein waberndes Höllenportal aus dem Boden und dort, wo vorher Rehkitze durchs hohe Gras hüpften, trampeln jetzt dämonische Horden über verbrannte Erde. Auf eine epische und ausführlich erzählte Handlung wie ein "Final Fantasy", "Legacy of Kain" oder "Metal Gear Solid" verzichtete Bethesda allerdings komplett: Anstatt in die Schuhe eines bereits vorgezeichneten Charakters zu schlüpfen, erlebt Ihr das Abenteuer mit einem (in PC-Rollenspiel-Tradition) selbst generierten Helden und aus der Ego-Perspektive. Die Story rund um das von höllischen Mächten bedrohte Fantasy-Reich Tamriel dagegen bleibt im Hintergrund – wichtiger war den Designern die Geschichte, die der Held selber schreibt.

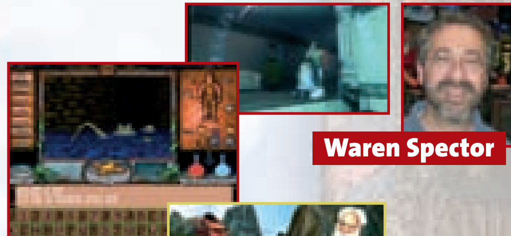
Die wiederum ist allerdings kein Musterbeispiel an erzählerischem Einfallsreichtum, sondern gezeichnet von Spaziergängen durch die üppige Flora sowie Gefechten mit der aggressiven Fauna. Und entscheidet Ihr Euch zwischen Euren Forschungstrips doch mal dazu, die Geschichte zu verfolgen, so bemüht man sich zwar darum, Euch unmittelbar in ihren Ablauf zu integrieren – aber wirklich beeinflussen könnt Ihr diesen nicht: In dieser Hinsicht ist das vielgerühmte US-Rollenspiel auch nicht viel fortschrittlicher als seine japanischen Kollegen.

Olivier Masclef (seines Zeichens Designer des PC-Adventure-Klassikers "Outcast") glaubt, dass es hierfür auch kaum eine sinnvollere Lösung gibt, denn "Nicht-Linearität führt zu Undringlichkeit."

Oder anders ausgedrückt: Warum sich um eine spezielle Sache kümmern, wenn außer ihr noch tausend andere verlocken? Um >>>

Die Geschichtenerzähler

Wir weinen und wir lachen mit ihnen: Diese Herrn gehören zu den größten Schreibern und Kreativ-Köpfen der Entwickler-Szene.


Waren Spector

Dem kauzigen Bartträger verdanken wir technische wie spielerische Innovationen: Seine Rollenspiele "Ultima Underworld" und "System Shock" (beide PC) bescherten uns nach Jahren pseudo-räumlicher 'Einzelbild-Blätterei' die ersten texturierten 3D-Katakomben. Mit "Thief" beförderte er unsere Action-Helden von der aggressiven Tötungsmaschine zum Heimlichtuer auf leisen Sohlen. Und sein SciFi-Epos "Deus Ex" gilt schließlich noch heute als Meilenstein interaktiver Erzähl-Kultur.


Peter Molyneux

Wie sein japanischer Nintendo-Kollege Miyamoto machte sich der britische Meister-Designer vor allem durch ungewöhnliche Spielkonzepte einen Namen. Sowohl seine frühen God-Sims "Populous" und "Powermonger" als auch seine aktuelle Hit-Serie "Black & White" fördern vor allem die Selbstständigkeit des Spielers – bei Peters Titeln werdet Ihr selbst zum Erzähler.

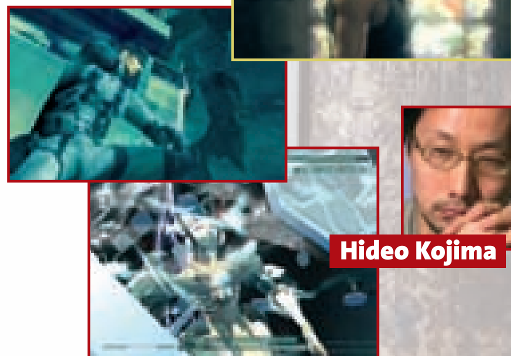

David Cage

Seit der Gründung von Quantic Dream gilt der englische Ausnahme-Designer als Vorreiter in Sachen digitaler Story und Emotion. Auf sein Konto gehen das Science-Fiction-Adventure "Nomad's Soul" und der Thriller "Fahrenheit". Cage hofft besonders darauf, dass die Spiele-Branche bald nicht mehr hinter dem Filmmarkt zurückstehen muss und von einer neuen Entscheider-Generation als völlig eigenständiges Medium akzeptiert wird


Hironobu Sakaguchi

Er gilt als einer der größten Spiele-Visionäre Japans: 1983 gründete Sakaguchi zusammen mit Masafumi Miyamoto Squaresoft, einige Jahre später verhalf er dem Entwickler mit dem ersten "Final Fantasy" zum Durchbruch. Seit "Final Fantasy 7" war Sakaguchi nicht mehr direkt in den Design-Prozess involviert, ist aber immer noch als Produzent und Berater tätig.

Seine Spiele machten Square groß, aber sein "Final Fantasy"-Filmflop "Die Mächte in Dir" kostete den Konzern rund 120 Millionen Dollar und zwang ihn zur Fusion mit Enix. Heute leitet Sakaguchi sein von Microsoft-Finanzen gestütztes Studio "Mistwalker", mit dem er vor allem Rollenspiele für die Xbox 360 entwickelt.

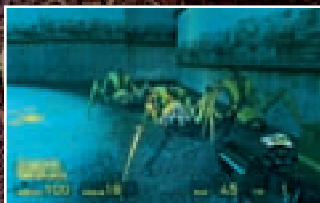

Hideo Kojima

Der ehemalige Vizepräsident von Konami Japan ist heute der Kopf seines eigenen Entwickler-Teams: Hier entwickelt er Blockbuster wie die "Metal Gear"-Serie, aber auch andere erfolgreiche Marken à la "Zone of the Enders" und "Policenauts" stammen aus Kojimas digitaler Feder. Seinen Posten als Konamis Vize gab er auf, um sich nicht weiter mit Geschäftspolitik rumschlagen zu müssen und sich ganz aufs Spiel-Design konzentrieren zu können.

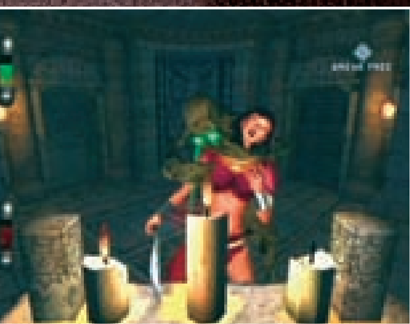




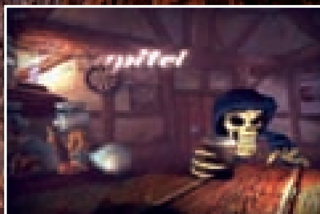
▲ Vorzeigebeispiele für westliche bzw. japanische Rollenspiel-Erzählweise: Das mit tausenden von geschwätzigen, aber unpersönlichen Figuren besiedelte "Oblivion" (oben) und Square-Enix' durch sympathische Zeichentrick-Lieblinge verzückendes "Dragon Quest 8" (rechts).

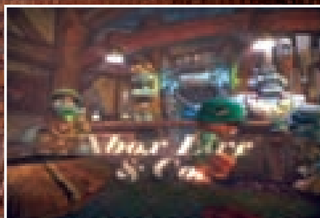


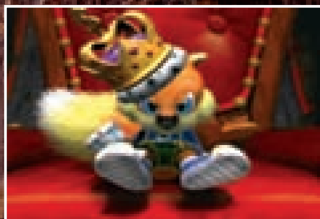
▲ Das Vorzeige-Beispiel, wenn es um Ego-Shooter mit Story geht: "Half-Life 2".



▲ Ließ Euch mehrere Generationen von übernatürlichen Ordnungshütern spielen: "Eternal Darkness" von Silicon Knights.







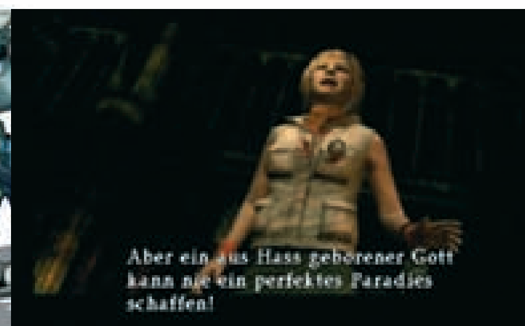
▲ Bislang ebenso einzigartig wie ungeschlagen: die bissigen Satire-Happen aus "Conker: Live & Reloaded" bzw. "Conker's Bad Fur Day".

>>> zum Beispiel zu "Oblivion" zurückzukehren: Anstatt sich um die oft stressige Story zu kümmern, verbrachten viele Spieler ihre Zeit lieber damit, Berge zu besteigen, die berauschende Aussicht auf die Kaiserstadt zu genießen und den Schwertarm zu stählen. Das wiederum wird früher oder später langweilig – und die Gefahr, das Spiel abzubrechen, ohne das eigentliche Geschehen erlebt zu haben, steigt. Vor allem viele PC-Titel und Simulationen haben sich diesem Ansatz verschrieben: Eine mehr oder minder dynamische Umwelt und ihre Bewohner reagieren auf die Aktionen des Spielers und sind ständiger Veränderung unterworfen. Ein besonders prominentes Beispiel hierfür liefern die erfolgreichen "Sims" von Electronic Arts: Baut Eure eigene Familie auf, gründet einen Hausstand und schreibt so Eure eigene Geschichte!
Innerhalb solch eng gesteckter räumlicher wie spielerischer Grenzen greift das Konzept der 'totalen Freiheit und erzählerischen Kontrolle'. Wird aus der beschaulichen Wohnung dagegen ein ganzer Kontinent, dann braucht Ihr einen Leitfaden, um Euch zurecht zu finden: Die größere Bewegungsfreiheit wird auf Kosten der Handlungsfreiheit erkauft. In komplexen Welten wie der von "Oblivion" besitzt jede Figur ein umfangreiches Raster aus unterschiedlichen Werten, die regelmäßig abgefragt werden. Die verraten dem Programm nicht nur, wie man auf Euren Charakter zu reagieren hat, sondern geben außerdem Aufschluss darüber, wie die Bewohner des Fantasy-Reiches einander beeinflussen. Entsprechend können Eure Handlungen – zumindest theoretisch – eine regelrechte Kettenreaktion nach sich ziehen. Praktisch bemerkt Euer Held davon selten etwas. Ob sich die Preisstruktur innerhalb einer Gemeinde plötzlich verändert oder Metzger Jupp zwei Siedlungen weiter von der Bildfläche verschwindet: Das geht meist an Euch vorbei, denn nicht selten fehlt bei einmaligem Spielen sogar der Vergleich. Woher sollt Ihr wissen, ob sich ein Detail verändert hat, wenn Ihr noch nie zuvor damit konfrontiert worden seid? Obendrein erscheinen derlei Veränderungen angesichts epochaler Ereignisse unwichtig. Warum aber lässt man Euch nicht die Freiheit, eben diese Ereignisse zu beeinflussen?
Die Antwort ist ebenso einfach wie ernüchternd: Weil es vor allem logistisch unmöglich ist – und das vermutlich noch für eine lange, lange Zeit. Stellt Euch die Möglichkeiten, die Euch eine offene Handlung bieten würde, als Baumkrone vor: Jede Verzweigung (bzw. Entscheidungsmöglichkeit) führt zu einer Unzahl neuer Verästelungen, die sich unweigerlich gegenseitig berühren und zu einem regelrechten Chaos von 'Options-Zweigen' führen. Der Haken dabei: Wer soll die abertausende Story-Knoten verfassen, die sich hierbei zwangsläufig ergeben? Inzwischen hat sich unsere ehemals von Programmierern und Technikern dominierte Branche zu einem Entertainment-Feld mit vielversprechenden Schreibtalenten entwickelt. Aber auch die können nicht hexen und die beinahe unendlich vielen Optionen beschreiben, die völlig freies Storytelling mit sich bringen würde.

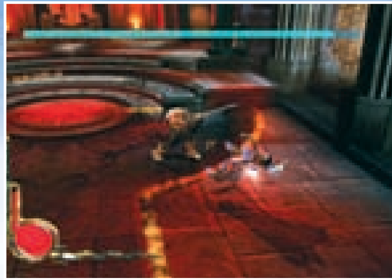
Was ist sinnvoll?

Und letztlich stellt sich noch die Frage: Taugen wir Spieler überhaupt als Erzähler? Wäre ein durch unsere eigenen Aktionen gesponnener Handlungsfaden der Schlüssel zu einem aufregenden und spannenden Abenteuer, oder würden wir schnell das Interesse daran verlieren?
Ganz klar: Tolle Spieler sind nicht zwangsläufig tolle Erzähler – vielleicht gar nicht so schlecht also, wenn wir diesen Job den Profis überlassen. Und sogar die haben gerade erst begonnen,





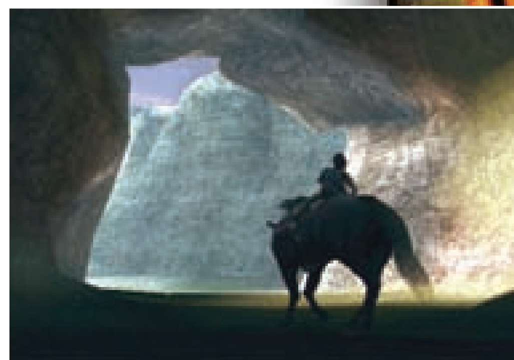
▲ Eine von wenigen Serien, die den schmalen Grat zwischen Storytelling und 'Handlung' gelungen beschreiten: die "Silent Hill"-Schauerstücke von Konami.




▲ Erzählt über fünf Episoden eine epische Fantasy-Handlung und gipfelt im Duell der beiden Protagonisten: Crystal Dynamics' Blut- und Seelensauger-Mär "Legacy of Kain".

zu begreifen, wie man eine Spiele-Story schreibt. Ohne Frage gelten hier andere Regeln als bei Büchern und Filmen, denn besonders der Faktor 'Interaktivität' kann eine gelungene Story ebenso behindern wie bereichern. Zu viel Spiel bremst die Geschichte – zu viel Geschichte wiederum degradiert den Spieler schnell zur Handlungsunfähigkeit. Obendrein darf der Plot bei einem extrem langen Titel nicht zu komplex sein: Viele Spieler müssen (z.B. berufsbedingt) eine Zockpause von mehreren Tagen oder Wochen einlegen und verlieren darüber den Faden. Und schlussendlich wäre da noch die Frage nach der Identifikationsfigur: Außer den Personen, mit denen Ihr interagiert, spielt vor allem Euer Alter Ego eine zentrale Rolle. Laut Quantic-Dream-Gründer David Cage ("Nomad Soul", "Fahrenheit") ist ein Konterfei mit ausgefeiltem Hintergrund in jedem Fall besser als ein gesichtsloser Ego-Avatar, den ihr erst selbst mit Persönlichkeit füllen müsst. Cage meint, dass wir die Fähigkeit besitzen, uns (wie im Kino) binnen weniger Momente in jeden beliebigen Charakter hineinzuversetzen. Durch diese emotionale Bindung zwischen uns und der Figur erreicht der Autor unmittelbar unsere Gefühlswelt. Verlangt er dagegen von uns, einen eigenen Helden zu erschaffen, dann muss er zunächst an unserem Ego vorbei – und an dem, was wir uns zu sein erhoffen. Dieser Umweg schließlich ist oft so groß, dass er meilenweit an unseren Emotionen vorbeiführt: Wir sind so sehr mit uns selbst, dem Spiel und der Hoffnung auf das anstehende Erfolgserlebnis beschäftigt, dass wir gar nicht erst versuchen, uns auf die Welt des Autoren einzulassen. Denn (so viel wissen wir ja inzwischen) Videospieler verharren nicht – sie handeln. Warren Spector wird also noch eine ganze Weile warten müssen, bevor er seine virtuellen Helden entwaffnen kann. Noch brauchen wir sie, die wehrhaften, nicht selten metzelwütigen, agilen und erfinderischen Helden. Denn ohne ihre (zugegeben meist martialische) Art und Weise, mit Problemen fertig zu werden, wären wir wenig mehr als gelangweilte 'Textboxwegklicker'. Und wenn selbst ein branchenbekannter Visionär die Story-Sequenzen der letzten Zeit mit einer sarkastischen Bemerkung wie "Die meisten davon sind lächerlich lang und eine gute Ausrede, um sich einen frischen Kaffee zu holen" kommentiert, dann fragt man sich unwillkürlich: Wie viel Story brauchen wir eigentlich in unseren Spielen, um glücklich zu sein? Peter Jackson sorgte anlässlich der Firmengründung seiner neuen Spieleschmiede Wingnut Interactive unlängst mit folgendem Statement für Aufsehen: "Ich glaube, dass viele Spieler keine Geschichten in ihren Games haben wollen, dass sie keine erwarten und dass Geschichten auch nicht das sind, wofür sie einen Controller in die Hand nehmen." Ganz so drastisch sehen wir das zwar nicht – aber wenn er damit vor allem sagen will, dass ein Spiel trotz aller erzählerischen Kniffe immer noch ein Spiel bleiben muss, dann geben wir ihm Recht. Denn genau dafür nehmen wir den Controller in die Hand: um zu spielen. Aber muss das eine denn das andere ausschließen? Sind nicht diejenigen Titel, die uns beides bieten – ein tolles Spielerlebnis und eine spannende Geschichte – die packendsten? Aber so viel steht fest: Ausufernde 3D-Filmchen und seitenlange Textboxen mit kaum Interaktion dazwischen können nicht des Erzählers Weisheit letzter Schluss sein. Spieler wollen zupacken. Und deshalb nehmen wir bald auch das Thema 'Interaktion' näher unter die Lupe. *rb/kh*





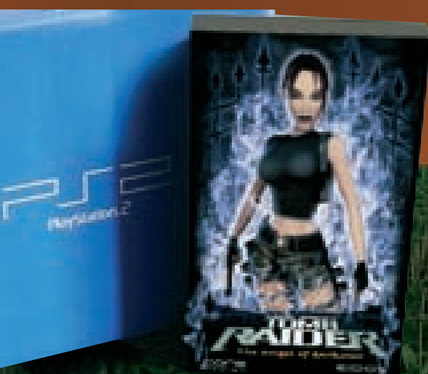
▲ Hat spielerisch eine Menge Macken, ist aber extrem atmosphärisch und mit einer geschickten Erzähl-Kehrtwende gesegnet: Bei "Shadow of the Colossus" helft Ihr – leider gänzlich unbewusst – den Bösen.



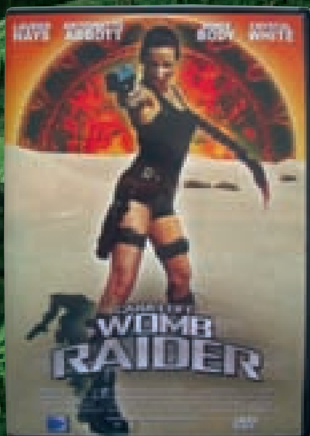
▲ Das edelste Sammlerobjekt: die 9.000 Euro teure Crystal-Xbox-360 (rechts oben).

Tomb Raider

– Die Wiege des Merchandise



▲ Ein Airbrush-Kunstwerk: die "Angel of Darkness"–PS2.



▲ Für Trash-Liebhaber ein Muss: Die "Womb Raider"-DVD (ab 16) mit Cara Loft und Grottenstory, aber vielen nackten Tatsachen. Natürlich nicht offiziell lizenziert und für fünf Euro auf dem Grabbeltisch zu finden.



10 JAHRE LARA CROFT – FEIERT MIT UNS DAS JUBILÄUM DER ERSTEN VIDEOSPIEL-IKONE DES POLYGONZEITALTERS AUF EINEM MULTIMEDIALEN MERCHANDISE-STREIFZUG.

>>I Es muss nicht immer Japan sein – auch zu westlichen Blockbustern und Videospiel-Ikonen existiert eine mannigfaltige und äußerst reizvolle Merchandising-Welt, wie ihr hier im dritten Teil unserer Sammelwut-Serie (Teil 1: "Resident Evil" in Ausgabe 07/06, Teil 2: "Metal Gear Solid" in Ausgabe 09/06) am Beispiel "Lara Croft: Tomb Raider" seht. Diesmal lassen wir den Blick auch einmal abseits von Sega Saturn, Sony Playstation und Microsoft Xbox schweifen und beleuchten anhand von ausgewählten Sammlerstücken den ruhmreichen Weg, den die bekannteste Cyber-Archäologin der Welt durch alle Medien von Videospiel und Comic bis zu Musik und Film zurückgelegt hat. Bleibt nur zu hoffen, dass Lara – die übrigens ursprünglich einmal Laura heißen sollte – mit den guten Ansätzen im jüngst erschienenen siebten Teil "Tomb Raider Legend" nach den beiden Durchhängern "Tomb Raider – Die Chronik" und "Angel of Darkness" wieder zurück auf den Erfolgspfad ist und uns weitere zehn Jahre mit Grabräuber-Romatik erfreuen wird.

Peng! Boom! Ouch!

Was eignet sich neben den Spielen selbst noch besser, um den mondänen Lifestyle und die aufregenden Grabräubereien von Lady Croft darzustellen, als ein klassischer Comic? Das dachte sich wohl auch das Duo Andy Park und Dan Jürgens, als sie 1999 mit der Arbeit am Vierteiler "Lara Croft & Die Maske der Medusa" begannen, der den Startschuss zur Serie markieren sollte. Ihren ersten Gastauftritt in der Welt der Sprechblasen hatte Lara – illustriert von Starzeichner Michael Turner – dagegen schon 1997 an der Seite von "Witchblade" Sara Pezzini. Mittlerweile beläuft sich das offiziell lizenzierte "Tomb Raider"-Comic auf stolze 50 Ausgaben der Hauptserie plus weitere zwölf Episoden des nicht so gut gelungenen Ablegers "Tomb Raider Journeys" (mit Ausnahme von Laras Ausflug in die Unterwelt der Maori auf der Suche nach dem "Dream Spear" in Neuseeland). Dazu kommen noch zahlreiche Einzelstorys wie "Tomb Raider Takeover", "The Greatest Treasure of All" (hat das schönste Artwork aller Bände dank Zeichner Joe Jusco) oder "Tomb Raider – Arabian Nights". In denen jettet Lara von Guatemala über Irland, Ägypten bis nach Australien auf der Jagd nach Artefakten wie dem Kristalldolch, Luzifers Buch oder dem Auge von Shaharettin rund um den Globus und zeigt sich dabei leider nicht stets von ihrer bes-



Lara lässt Euch nicht im Dunkeln stehen: Vorbesteller des aktuellen Teils "Tomb Raider: Legend" erhielten als Bonus diese hübsche Maglite-Taschenlampe mit "Tomb Raider"-Logo.



Ms. Croft gibt's auch zum Kleben: Nur echte Stars bekommen eine eigene Briefmarke gewidmet. Darling Lara erfuhr diese Ehre Anfang des Jahres von der französischen Post.

ten Seite. Das liegt daran, dass sich viele mehr oder weniger talentierte Zeichner an ihrem Astralkörper versuchen durften. Sehr gut gelungen sind z.B. die Bilder von Andy Park, Scott Beneficiel und Tortosa. Mit Grausen abwenden dürften sich "Tomb Raider"-Afficionados dagegen bei den Werken von Pop Mhan, Francis Manapul und Tony Daniel. Die Geschichten sind dagegen meist stimmungsvoll und fantasiereich erzählt und setzen auf wiederkehrende Charaktere wie Laras Ex-Lover, dem sich chronisch vor der Pleite befindlichem Schatzjägerkollegen Chase Carver. Wer nach soviel eindrucksvollen Bildern noch nicht genug von der gezeichneten Lara bekommen kann, hält Ausschau nach den zahlreichen Crossover-Bänden, in denen die Archäologin mit und gegen ihre Stallgefährten von Top Cow Comics wie "The Darkness" oder "Witchblade" antritt. Sammler besorgen sich die mittlerweile seltene "Tomb Raider Witchblade"-Box, die jede einzelne Seite auf qualitativ hochwertigem Karton in Kinoplakatgröße enthält. In Deutschland ist man wie so oft etwas hintendran: Während in den USA die vorläufig finale Nummer 50 des Comics schon längst veröffentlicht wurde, ist hier zu Lande aktuell die Nummer 36 an der Reihe (US-Nummer 48). Die unterschiedliche Nummerierung liegt übrigens an einer Reihe von Verlagswechseln (von Ehapa zu MG Publishing zu Infinity). Wer jetzt erst auf den Comic aufmerksam geworden ist, darf sich freuen: In den USA ist für November die "Tomb Raider Compendium Edition" geplant, die auf 1.248 Seiten alle 50 Bände der Hauptserie enthält. Eine interessante Anekdote ist in diesem Zusammenhang der französische Comic "Tomb Raider Dark Eons" von 1999. Die französische Dependance von Eidos vergab hierfür die Rechte, ohne zu wissen, dass der Mutterkonzern schon einen Exklusivdeal mit Top Cow arrangiert hatte. Nach etlichen Querelen wurde besagter Band schließlich vom Markt genommen und stellt heute ein seltenes Sammlerstück dar.

Tomb Raider Roman-ti(c)k

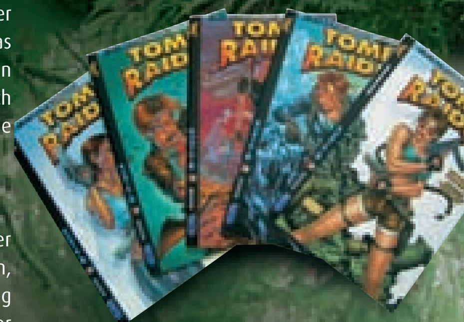
Leseratten begegnen der virtuellen Ikone mittlerweile auch im gut sortierten Buchhandel. Auf immerhin drei Bände im Taschenbuch-Format (von Ballantine Books) hat es die offiziell lizenzierte "Tomb Raider"-Romanreihe mittlerweile gebracht. Das Erstlingswerk "Das Amulett der Macht" (2003) von Mike Resnick lässt passionierte Videospieler ein ums andere Mal schmunzeln, da die durchaus passable Geschichte, die Lara vom Sudan über Kenia bis auf die malerischen Seychellen führt, stellenweise wie eine Aneinanderreihung von Videospielszenen wirkt. Schnell vergessen sollte man dagegen den schwachen zweiten Teil "Der vergessene Kult" von E.E. Knight mit Laras Kampf gegen ihre alte Konkurrentin Ajay und eine obskure Sekte. Das mit Abstand beste Buch ist "Der Mann aus Bronze" von James Alan Gardner, in dem der wohlproportionierte Star auf Geheiß des Ordens der Bronze auf die Jagd nach einem gefährlichen Wesen aus reinem Silber geht, das schon seit Jahrhunderten die Weltgeschichte in Verkleidung diverser Gestalten unsicher macht. Alle drei Bände sind hier zu Lande über den Dino-Verlag erschienen und kosten zehn Euro – reinlesen lohnt sich! Wer es weniger textlastig mag, für den sind eine Reihe von Magazinen genau richtig: Das offizielle Lara Croft Magazin (1999) zeigt u.a. viele Bilder der bis dato tätigen Lara-Models und gibt einen umfangreichen Einblick hinter die Kulissen von Core Design, den Vätern der Serie. "Image Files #1: Lara Croft" (2003) beleuchtet von der langen Liste der Lara-Models über die Filme und Comics bis zu Webseiten und Merchandise das Phänomen Lara Croft von vielen Seiten. Fans der Filme und von Miss Jolie halten dagegen Ausschau nach dem (auch in Deutsch erhältlichen) technischen Handbuch des ersten Streifens sowie dem "Special Movie Souvenir Magazin" zu Teil 2.

Spiel mir das Lied vom Tod

Dass sich die Ärzte seinerzeit in ihrem Videoclip zu "Männer sind Schweine" mit der vollbusigen Archäologin duellierten, dürfte auch Nicht-"Tomb Raider"-Fans bekannt sein. Darling Lara gab ihren guten Namen aber auch für eine Reihe eher zweifelhafter Musik-Projekte her. Zuletzt wurde sie in einer 08/15-Dance-Maxi von DJ Alex Christensen (U96) und einer gewissen Yasmin K. zum Release von "Angel of Darkness" >>>



Ein Muss für Lara-Fans: Die drei limitierten Hardcover-Sammelbände des deutschen Comics.



▲: Die ersten sechs Ausgaben des "Tomb Raider"-Comics erschienen bei uns im Oversize-Format.





Prall gefüllt mit Extras: Die ultimative 6-DVD-Collector's-Box enthält neben den beiden Streifen mit Angelina Jolie eine Autogrammkarte sowie eine WMV-HD-Disc von "Tomb Raider – Die Wiege des Lebens".



▲ Begleitet von der deutschen Synchronstimme aus "Tomb Raider: Legend" macht das Navigieren durch den Großstadtdschungel gleich viel mehr Spaß.



▲ Blickfang in der Vitrine: Vier der zahlreichen Lara-Statuen mit der seltenen Gold-Version und den beiden limitierten, Angelina Jolie nachempfundenen US-Importen.



▲ Auch Lara ist vor Trash nicht gefeit – die "Angel of Darkness"-Maxi von Alex Christensen.



▲ Ob eine echte Lady eine solche Tasche tragen würde?

>>> besungen. Zumindest der ebenfalls enthaltene Screensaver rettet die Scheibe vor der Schrottpresse. Für das Werk "Lara Croft – Female Icon" von 1999, auf dessen Cover das Ex-Lara-Model Rhona Mitra posieren durfte, zeichnet immerhin die Eurythmics-Hälfte Dave Stewart verantwortlich. Die überwiegend trancig angehauchten Stücke wissen durchaus zu gefallen. Die Doppel-CD "A Tribute to Lara Croft" (1997) weist ein interessantes Konzept auf: Neben Stars wie Depeche Mode und Die Fantastischen Vier finden sich auf den beiden Scheiben vor allem recht gut gelungene Mixes der Stücke aus "Tomb Raider 2" von Größen wie Apollo Four-Forty und Gary Numan.

Blickfang Schreibtisch und Flur

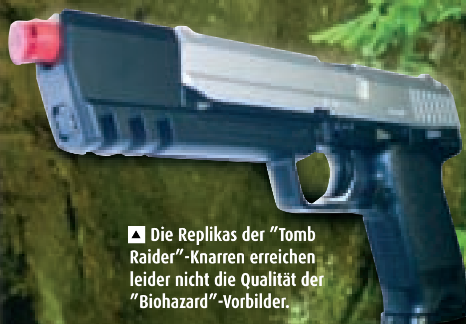
Beim neuesten Teil "Tomb Raider: Legend" brach Eidos mit der guten Tradition, eine Desktop-Statue mit Laras aktuellem Design zu veröffentlichen – etwa, weil ihr Stern seit "Angel of Darkness" etwas am Sinken war? So bleibt Lara im Camouflage-Look aus diesem dezent verunglückten sechsten Teil Eidos' vorerst letzte, ca. 30 cm große Schreibtischzierde. Davor gab es bereits eine Reihe von anderen Figuren, bei denen man sich als Fan allerdings oft fragte, warum hierbei am kantigen Polygonlook damaliger Playstation- und Saturn-Titel nichts verschönert wurde. Nichtsdestotrotz ist die mit goldener Farbe überzogene und streng limitierte Special-Edition-Statue aus dieser Zeit heute ein gesuchtes Sammlerstück unter "Tomb Raider"-Fans. Zum zweiten Film "Tomb Raider – Die Wiege des Lebens" existieren zwei weitere offizielle limitierte Statuen von Sota Toys USA mit dem Konterfei von Angelina Jolie, die unserer Meinung nach eine bezaubernde Lara Croft spielt: Lara im Wetsuit aus der Jetski-Anfangssequenz in Griechenland (2.500 Stück) sowie Lara in ihrem China-Outfit beim Heli-Duell (1.500 Stück). Beide Versionen schlagen mit mindestens 100 Euro zu Buche.
Noch weitaus mehr müsst ihr dagegen für die lebensgroßen Lara-Statuen von Oxmox Studios (www.mucklefiguren.de) veranschlagen. Die Laras zu den Teilen 2, 4, "Angel of Darkness" und "Legend" waren jedoch nie offiziell zu kaufen, sondern wurden ausschließlich zu Werbezwecken in Auftrag gegeben. Die schnuckelige und mit Abstand schönste "Legend"-Statue ist laut Eidos z.B. weltweit auf 200 Stück limitiert. Leider kann die Qualität des Materials manchmal nicht mit der Exklusivität mithalten – die "Angel"-Lara wirkt mit ihrem Plastik-Touch z.B. sehr billig. Hüten solltet Ihr Euch vor Statuen-Plagiaten, wie sie vor allem auf www.ebay.com zuhauf anzutreffen sind – offizielle Nackt-Laras gibt es nicht und wird es auch nie geben. Replikas der legendären Twin-Pistolen des Eidos-Stars sind übrigens unseres Wissens nach ebenfalls nicht lizensiert. Wenn es für Lifesize-Laras nicht reichen sollte, weicht der geneigte Nerd auf



▶ Lesestoff für Lara-Croft-Nerds: Photostrecken mit den offiziellen Models, Hinter-den-Kulissen-Reports der Filme oder ein Besuch bei Core Design finden sich in den offiziellen Magazinen.



Ein echter Hingucker: Das "Angel of Darkness"-Wandbild mit Geheimfach auf der Rückseite.



Die Replikas der "Tomb Raider"-Knarren erreichen leider nicht die Qualität der "Biohazard"-Vorbilder.



: Mit Glück noch günstig auf eBay zu erstehen: die kleine "Tomb Raider"-Tischuhr.



Sündteuer und nobel: Die Crystal-PS2 zu "Tomb Raider: Legend" vom Bling my Thing Studio in Berlin.

das zwei Meter hohe und einen Meter breite Megaposter zu "Tomb Raider 3" aus, das Lara im Abendkleid auf einem Meer von Rosen zeigt – natürlich nicht ohne ihre Pistolen.

Lara goes Anime

Westliche Spiele sind bekanntlich in Japan sehr schwer an den Mann zu bringen, selbst wenn es sich um Top-Hits wie "Tomb Raider" handelt. Deshalb war die Strategie des japanischen Publishers Victor 1997 beim ersten Teil wohl, dem Spiel einen Nippon-Look zu verpassen. Auf dem Cover der Sega-Saturn-Version rückte man Laras wohlgeformtes Hinterteil in den Vordergrund, während im Manual eine Anime-Lara ihr Unwesen trieb. Gleichzeitig wurde der Titel subtil in "Tomb Raiders" geändert, um etwas vom Hauptcharakter abzulenken. Das macht diese Version zu einem kuriosen Exoten in der Sammlervitrine. Heute ist die Marke "Tomb Raider" dagegen weltweit etabliert, so dass die aktuellen Sequels auch in Japan mit sehr ähnlichem Artwork veröffentlicht werden.

Tomb Driver

Im "Tomb Raider"-Merchandise-Universum existiert natürlich auch eine Reihe von Kuriositäten, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Die französische Post gab 2005 eine zehnteilige Sonderserie von Briefmarken mit dem Motto "Heroes des Jeux Video" (Videospielhelden) heraus, die neben Donkey Kong, dem persischen Prinzen oder Rayman auch Lara Croft mit einem Motiv aus "Angel of Darkness" zierte. Wer auch im Auto nicht auf das bekannteste Cybergirl verzichten will, besorgt sich das Navigationssystem Destinator 6. Lizenzierte Nutzer können sich dann auf www.destinatortechnologies.com die deutsche Synchronstimme von Angelina Jolie (Marion von Stengel) herunterladen, die auch in "Tomb Raider: Legend" die schnippische Lara spricht. Da machen selbst Kommandos à la "Bitte folgen Sie der A8 für 165 Kilometer" wieder Spaß. Ausschließlich für die Presse bestimmt war dagegen das gerahmte Wandbild in Ölfarben-Design mit "Angel of Darkness"-Artwork, das ganz Lara-like in einem Geheimfach auf der Rückseite ein Presskit zum Spiel enthielt – heute nur noch mit Glück auf eBay zu erstehen. Für ausgesuchte Vorbesteller des ersten "Tomb Raider" unter neuer Crystal-Dynamics-Regie gab es z.B. bei Karstadt eine schmucke Maglite-Funzel, wie sie Millionärstochter Lara schon in den bolivianischen Höhlen des ersten Levels benutzte.

Rich Kids aufgepasst!

Ihr habt schon alle Lara-Statuen in Eurer Villa stehen? Das "Tomb Raider"-Navigationssystem lässt Euch im Ferrari niemals vom Weg abkommen? Das Original-Filmoutfit von Angelina Jolie ziert bereits Euer Landhaus? Dann ist folgendes Merchandise-Highlight definitiv was für Euch – die Xbox 360 im Crystal-Look. Beim renommierten Berliner Studio "Bling my Thing" (www.blingmything.de) gab Eidos ein Einzelstück einer mit 45.000 Svarovski-Kristallen (Größe zwischen einem und zwei Millimetern) gepimpten Xbox 360 mit Laras Konterfei im "Legend"-Look in Auftrag. Stückpreis: sage und schreibe 9.000 Euro. Insgesamt zieren Kristalle in 20 Farben die Box, von denen wohl "Crystal Volcano" die schönste ist, verändert sich doch damit die Farbe des Himmels je nach Blickwinkel. Am schwierigsten sei es laut Designerin Ayano Kimura gewesen, Laras Haare richtig fallen zu lassen. Ladet Ihr zu einer "Tomb Raider: Legend"-Session mit dieser Konsole, fallen Eure Kumpels vom Stuhl. Gegen dieses famose Kunstwerk verblassen auch die ebenfalls mit Kristallen veredelten PS2s (siehe Bilder). Das wäre dann wohl nur noch zu toppen durch ein Date mit dem aktuellen Lara-Model Karima Adebibe... *rk*

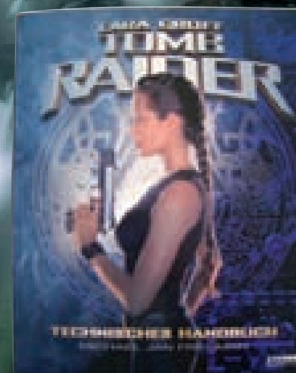
Top 10 "Tomb Raider"-Sammlerstücke

Auch diesmal findet Ihr wieder unsere ultimative Top 10, nach denen Hardcore-Sammler in den Grüften und Auktionshäusern dieser Welt Ausschau halten sollten.

1. "Tomb Raider: Legend" Crystal-Xbox-360
2. Goldene Lara Croft Desktop-Figur
3. "Tomb Raider: Legend" Lifesize-Statue
4. "Angel of Darkness" Airbrush-PS2
5. Die zwei "Tomb Raider: Cradle of Life" Angelina-Jolie-Statuen
6. "Angel of Darkness" Wandbild im Ölfarbenlook
7. Offizielle Lara-Croft-Briefmarke
8. "Tomb Raider Witchblade" Big-Box-Comic im Plakatformat
9. "Tomb Raiders" japanische Saturn-Version
10. "Tomb Raider 3" Megaplakat



Was uns Konsoleros leider stets vorenthalten wurde, gibt's nur für den PC – Special Editions wie hier zu "Angel of Darkness".



Kurioses Sammlerstück: Das technische Handbuch zum ersten Film mit zahlreichen Dokumentationen.

NEXT LEVEL

Filmgenuss in HD

Wii | Playstation 3 | **Xbox 360**



MAIN FEATURE	
VIDEO*	1080p High Definition 16x9 2.4:1
AUDIO*	Dolby TrueHD: English 5.1, Dolby Digital-Plus: English 5.1, Français 5.1 (Dubbed in Quebec)
SUBTITLES	English, Français & Español

▲ Ein Blick auf die Packungsrückseite verrät's: HD-DVDs stellen (ebenso wie Blu-ray) von Haus aus die höchste Auflösung (1080p) zur Verfügung.

>>| Nun ist es endlich raus: Wie bereits im X06-Bericht erwähnt, erscheint das HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 am 24. November für knapp 200 Euro. Und das ist vergleichsweise günstig, denn der hierzulande preiswerteste HD-DVD-Player (Toshiba HD-E1) kostet allein 600 Euro. Für den gleichen Preis bekommt man zusätzlich zu besagtem Laufwerk auch eine voll ausgestattete Xbox 360 – und damit kann man schließlich nicht nur Filme gucken.

Hochaufgelöst

Freundlicherweise packt Microsoft neben ihrer 'Universal Media Remote' zumindest in der Erstauflage auch die HD-Fassung von Peter Jacksons "King Kong" bei. Darauf findet sich der Film in höchster HDTV-Auflösung mit 1920x1080 Pixeln (1080p) – genau wie auf allen anderen HD-DVDs (siehe Tabelle). Die Kapazität von 15 Gigabyte pro Layer reicht – je nach Codec – für bis zu vier Stunden hochauflösenden Film. Doch 1080p übersteigt die Kapazität aller erhältlichen TVs und momentan auch der Xbox 360 – so skaliert die Konsole den Kinostreifen auf die gewünschte Größe (480i, 480p, 720p, 1080i). Microsoft sorgt aber vor und rüstet mittels Software-Update die volle 1080p-Wiedergabe nach.

Zukunft gesichert? Nicht ganz: Denn leider ist die HDTV-Wiedergabe der 360 auf Komponenten- (YUV) bzw. analoges VGA-Signal limitiert. Das Problem: Genau diese Schnittstellen können nicht verschlüsselt werden – ein Dorn im Auge der Hollywoodstudios. Sie entwickelten in Zusammenarbeit mit Hardwareherstellern die digitale Schnittstellen-Norm HDMI (siehe Next Level Ausgabe 08/2006). Diese kommt beim Erzfeind Playstation 3 auch zum Einsatz – im Gegensatz zu Microsofts Konsole. Die Datenübertragung zum Laufwerk erfolgt hier nämlich nur über simples USB 2.0. Das wird sich in den nächsten Jahren aber noch nicht zum Problem entwickeln, denn die etablierten Filmemacher unterstützen vorerst weiterhin analoge Schnittstellen. Wir schätzen, dass frühestens nach 2010 der Bildschirm schwarz wird – doch bis dahin ist ein Xbox-360-Nachfolger mit volldigitaler Ausgabe wohl schon längst etabliert. *ts* |<<



▲ Auf der Rückseite finden sich drei USB-Anschlüsse (2x Standard, 1x Mini) und ein Netzanschluss. Das Laufwerk funktioniert nur zusammen mit einer Xbox 360.

Erhältliche HD-DVD-Filme im November

Titel	Anbieter	Titel	Anbieter
2 Fast 2 Furious	Universal	Lethal Weapon	Warner
Apollo 13	Universal	Lethal Weapon 2	Warner
Bali	Nixbu	Mission: Impossible	Paramount
Basic Instinct	Kinowelt	Mission: Impossible 2	Paramount
Constantine	Warner	Mission: Impossible 3	Paramount
Der Geist von Mae Nak	Nixbu	Rambo	Kinowelt
Der Pianist	Kinowelt	Rides Vol. 1	Nixbu
Die Bourne Verschwörung	Universal	Rides Vol. 2	Nixbu
Doom	Universal	Rides Vol. 3	Nixbu
Elephant Man	Kinowelt	Space Cowboys	Warner
Firewall	Warner	Syriana	Warner
Full Metal Jacket	Warner	The Fast and the Furious	Universal
Good Fellas	Warner	The Fast & the Furious: Tokyo Drift	Universal
Jarhead	Universal	The Fog (1979)	Kinowelt
King Kong (1933)	Kinowelt	Training Day	Warner
King Kong (Kinofassung)	Warner	Van Helsing	Universal
La Haine	Kinowelt	Wo die Liebe hinfällt	Warner

Fachbegriffe einfach erklärt

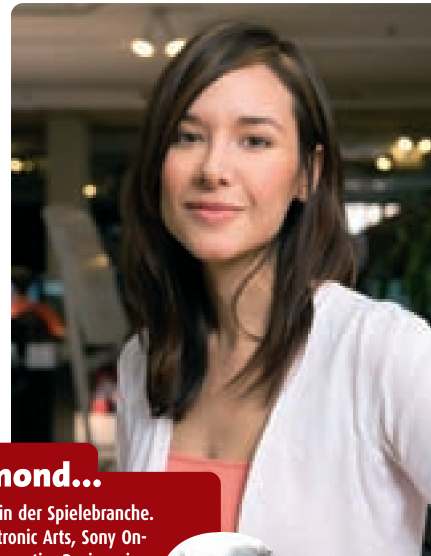
Diesmal: "Video-Codec"

Ein Codec beschreibt das Verfahren, mit dem Videos komprimiert werden. Das ist nötig, da ungepackte Daten die Kapazität jedes handelsüblichen Mediums übersteigen. Der bei DVDs gängige MPEG2-Standard verarbeitet zwar auch hohe Auflösungen, die Nachfolger HD-DVD bzw. Blu-ray nutzen jedoch weitgehend die effektiveren Codecs MPEG-4 (H.264) oder VC-1. Diese zaubern bei gleicher Dateigröße ein deutlich besseres und schärferes Bild auf den heimischen HDTV, sind aber rechenintensiver.

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden?
Schreibt einfach eine E-Mail an:
Leserpost@maniac.de

Next Level-Themen im Überblick:

TECH-TICKER >> +++ **Wii funktionsfähig?** Internet-Berichte besagen, dass die Sensorleiste des Wii bei direkter Sonneneinstrahlung und bei Halogenlicht nicht mehr richtig funktionieren soll. +++ **Bezahl mich.** In Japan werden die Prepaid-Karten, mit denen man 'Virtual Console'-Spiele bezahlt, 1000 Yen bzw. 3000 Yen (für 1000/3000 Wii-Points) kosten. +++ **PS3-Verspätung geklärt?** Laut Sony ist die lange Entwicklungszeit des Cell-Prozessors der Grund für die Verzögerung der Playstation 3, die eigentlich schon im März erscheinen sollte. +++ **PS3-Betriebssystem unfertig.** Die auf der Tokyo Game Show gezeigte Benutzeroberfläche der PS3 ist noch nicht final. Das System ähnelt sehr der PSP-Menüführung und kann jederzeit durch Updates auf den neuesten Stand gebracht werden. +++ **Mehr Wii.** Nintendo produziert mehr Wii-Geräte als geplant. So kommen bis Ende dieses Jahres statt geplanten sechs Millionen Konsolen sieben bis neun Millionen Stück in den Handel.



Inside Assassin's Creed

KOLUMNE

Jade Raymond...

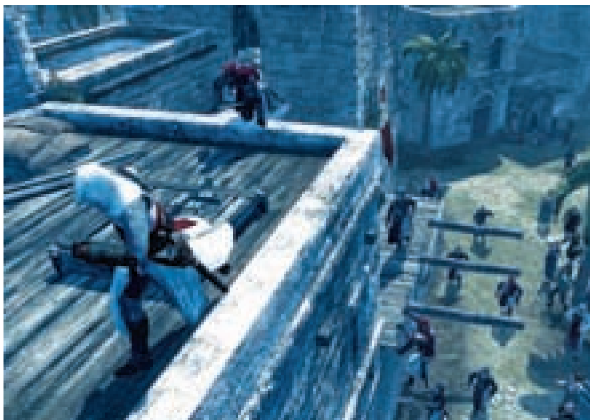
...ist seit acht Jahren in der Spielebranche. Sie arbeitete bei Electronic Arts, Sony Online und IBM als Produzentin, Designerin und Programmiererin. Wenn ihr Job als Producer für Ubisoft Montreals Next-Gen-Titel "Assassin's Creed" es zulässt, zockt sie privat jedes Spiel, das mit Zombies oder Affen zu tun hat.



>>| Ubisofts Stealth-Action "Assassin's Creed" ist derzeit eines der heißesten NextGen-Eisen im Feuer. Bis zur heiß ersehnten Veröffentlichung klärt Euch Produzentin Jade Raymond von nun an jeden Monat über den Entwicklungsstand auf, verrät unbekannte Details oder plaudert aus dem Nähkästchen.

Gerade bin ich von Microsofts X06-Veranstaltung zurück gekommen und in meinem Kopf dreht sich alles. Das Feedback von den Fans und Journalisten hat das ganze Team überwältigt. Dabei waren die Tage vor dem Barcelona-Abstecher nicht entspannend: Die Nachricht, dass Microsoft "Assassin's Creed" gerne auf der Bühne präsentieren würde, erreichte uns nämlich gerade mal zwei Wochen vorher. Folglich blieb nur wenig Zeit um sicherzustellen, dass unsere erste öffentliche Demonstration des Spiels auch gut genug aussehen würde. Entsprechend war die Vorstellung, "Assassin's Creed" in Barcelona auf der Bühne über 800 Leuten zu zeigen (von den Tausenden weiteren Zuschauern via Internet ganz zu schweigen), etwas... beängstigend.

Daher beschloss das Team, eine Demo zu produzieren, die auf der PS3-Version der E3 basiert. Uns war klar, dass einige Journalisten schon ein ziemliche ähnliche Vorführung kennen würden, sie aber hoffentlich all die kleinen Verbesserungen seitdem zu würdigen wüssten. Außerdem wäre es ja die erste Präsentation von "Assassin's Creed" für die Xbox 360. Für unsere Programmierer und die Testabteilung bedeutete das jede Menge Überstunden. Ich verbrachte die meiste Zeit damit, literweise Kaffee zu trinken, mit unserem Projekt-Koordinator Christophe Probespiele zu absolvieren und heimlich darauf zu hoffen, dass meine Einladung für Barcelona irgendwie verloren gehen würde...



▲ Auf dem Rückzug ist jeder Weg recht: Die intelligenten Wachen verfolgen Euch aber selbst dann, wenn Ihr über die Dächer flieht.

Ich schwöre Euch, ein paar Mal habe ich während der Proben förmlich eine riesige Hand über mir schweben sehen, die nur darauf gewartet hat, mich wie eine Marionette von der Bühne zu reißen. Aber keine Chance für Drückeberger – im Gegenteil: Peter Moore war sogar der Meinung, dass "Assassin's Creed" einen Platz im Rampenlicht gleich neben Peter Jackson und dem neuen "Halo"-Titel verdient hätte! Als dann alle Proben und Testläufe vorbei waren und ich auf die Bühne gerufen wurde, gab ich mein Bestes, um die harte Arbeit des Teams angemessen zu präsentieren. Ich denke, dass das Spiel für sich selbst gesprochen hat. Ich bin sicher, dass Zocker die Widersprüche eines Echtzeitdemos genau differenzieren und auch würdigen können.

Ich bin viel mehr daran interessiert, echte Spielbilder laufen zu sehen als schicke vorberechnete Videos. Warum sollte es anderen Spielern nicht genauso gehen? Im Nachhinein war die größte Überraschung weniger die tollen Reaktionen der Hardcore-Fans, sondern die allgemeine Wertschätzung dessen, was das Team zu leisten versucht. Wenn du dich in dein Entwicklungsstudio zurückziehst, siehst du immer nur Dinge, die nicht so funktionieren, wie du es gern hättest. Aber egal wie schrecklich ein Kommentar auch ausfällt – solche Gelegenheiten, bei denen man direktes Feedback von denjenigen bekommt, die die Spiele einmal zocken sollen (also Ihr!), sind äußerst wichtig. Nur so weißt du als Entwickler, ob du auf dem richtigen Weg bist. Und wenn man wieder von der Bühne herunter gehen darf, möchte man nur eines: Sofort zurück ins Studio, um jede übrige Minute ins Spiel zu stecken. |<<

Jäger der Verlore Genres

Teil 2 Adventures

RELIKT AUS GRAUEN HEIMCOMPUTER-TAGEN: DAS ADVENTURE BLICKT AUF EINE TURBULENTE ENTWICKLUNGS-GESCHICHTE ZURÜCK.

```
Welcome to Adventure!!  Would you like instructions?
>no

You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest.  A small stream flows out of the building and
down a gully. In the distance there is a tall gleaming white tower.
>enter

You are inside a building, a well house for a large spring.
There are some keys on the ground here.
There is a shiny brass lamp nearby.
There is food here.
There is a bottle of water here.
>get keys

Okay
>get lamp

Okay
>exit

You're at end of road again.
>south

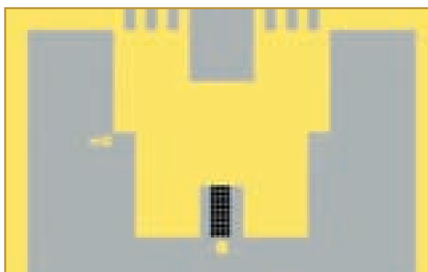
You are in a valley in the forest beside a stream tumbling along a
rocky bed.
>south_
```

▲ Das erste “Adventure“ wird auf einem Industrierechner programmiert, der lediglich Großbuchstaben darstellen kann. Im Bild seht Ihr die PC-Umsetzung für MS-DOS.





▲ Das erste Grafik-Adventure für Apple 2: ”Mystery House“ zeichnet die Umgebung mit einfachen Strichen.



▲ Einsames VCS-Experiment: ”Adventure“ verzichtet völlig auf Texte, daher ist auch die Story schwer zu verstehen.

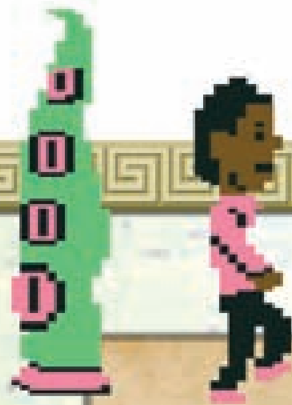
>>I Egal, ob Lara Croft, Link oder Samus: Wer aufregende Abenteuer erleben will, greift zum Action-Adventure. Dass es sich bei dem Spieltyp aber nicht um ein reinrassiges Genre, sondern um einen Mix – nämlich aus Action und Adventure – handelt, ist machen Zockern gar nicht richtig klar: Das klassische Adventure stellt mit Gesprächen, Rätseln und dem Erkunden der Abenteuerwelt die Handlung in den Vordergrund. Aber die Spieler von heute wollen nicht nur ihren Grips anstrengen, sondern auch mit allerlei Geschicklichkeitstests und Echtzeitkämpfen unterhalten werden. MAN!AC untersucht die Wurzeln des Abenteuerspiels.

Am Anfang war das Wort

Das erste virtuelle Abenteuer war ursprünglich als Simulation gedacht: Ab 1972 arbeitet der Informatiker William Crowther an einem virtuellen Rundgang durch eine Tropfsteinhöhle im US-Staat Kentucky. In diesem Programm kann man von Raum zu Raum gehen und die Beschreibungen studieren. Weil die technischen Möglichkeiten seinerzeit arg begrenzt sind, wird das komplette Abenteuer schriftlich umgesetzt – das Text-Adventure ist geboren. Sämtliche Aktionen tippt Ihr demnach mit Worten ein: Ihr lauft mit Himmelsrichtungen wie ”north“ und ”south“ von Schauplatz zu Schauplatz.

Bis 1975 entwickelt Crowther eine Variante mit einer fiktiven Abenteuerwelt, dieses ”Adventure“ wird anschließend vom Studenten Don Woods um Schätze, Zauber, Feinde und ein Punktesystem erweitert – wer 350 Punkte sammelt, hat alle Rätsel gelöst. Hier steckt man Fundstücke etwa mit ”get bottle“ in die Tasche, ein so genannter ‘Text-Parser’ analysiert die Befehlssätze des Spielers. Der Erstling wurde für den Industrierechner PDP-10 programmiert, Studenten bringen später den frei verfügbaren Quellcode auch auf Heimcomputer wie Unix- und DOS-Rechner.

Das erste kommerzielle Text-Adventure ”Adventureland“ erschafft 1978 Scott Adams auf den Apple 2: Der Spieler muss ebenfalls Schätze finden, was wegen der vielen Sackgassen und Fallen aber höllisch schwer und recht frustig ist. Wesentlich erfolgreicher ist ab 1979 die ”Zork“-Serie von Infocom: Hier macht Euch die leuchtende Schwertklinge auf Gefahren aufmerksam, der Spieler kann sich zurückziehen. Infocoms ”The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“ ist 1984 eines der letzten berühmten Text-Adventures, denn mit den 80er-Jahren hält die Grafik Einzug ins Adventure-Genre!



Schaut Euch schlau

1980 staunen sowohl Computer- als auch Videospieler nicht schlecht: Brandneue Grafik-Adventures zeichnen die Abenteuerwelt auf den Bildschirm. Das Atari-2600-Modul "Adventure" verzichtet sogar gänzlich auf Text, deshalb muss man sich die Handlung aber auch weitgehend zusammenreimen. Spannender sind zunächst Adventures für Heimcomputer, die Text und Grafik mischen: Das Ehepaar Williams schmückt sein "Mystery House" für Apple 2 mit simplen Strichzeichnungen. Damit setzen sie den Grundstein für die Firma Sierra On-Line, der 1984 mit der "King's Quest"-Serie der Durchbruch gelingt: Hier steuert Ihr mit den Pfeiltasten einen Ritter durch bildschirmgroße Schauplätze, alle weiteren Befehle werden vom Text-Parser bearbeitet. Zwei Jahre später revolutioniert ein neues Steuerungskonzept das Grafik-Adventure: Ein Cursor für Maus oder Joystick wird eingebaut, mit dem Ihr auf Zielpunkte und Satzbausteine klickt – beim Point'n'Click-Adventure werden Tastatureingaben überflüssig! Der erste Vorreiter dieses Nebengenres ist 1986 das Detektivspiel "Murder on the Mississippi", später optimiert Lucasfilm das Konzept mit seinem 'Script Creation Utility for Maniac Mansion' (kurz 'SCUMM'): Endlich lassen sich Befehlssätze komfortabel mit Klicks auf Wörter und Grafikelemente bilden. Mit einer üppigen Portion Humor schafft Lucasfilm weitere Meilensteine wie "Zak McKracken" und die "Monkey Island"-Serie. Derweil bringen aber die Konsolen-Entwickler bereits die ersten Action-Adventures an den Mann, die sich mit Echtzeit-Prüfungen abwechslungsreicher spielen als die traditionellen Adventure-Typen: In Nintendos "The Legend of Zelda" klickt Ihr keine Befehle, sondern belegt die Aktionstaste mit dem gewünschten Werkzeug – so kann man praktisch ausprobieren, ob der Hammer an dieser Stelle funktioniert. *oe*



Futuristische Parodie auf die Videospielwelt: Die Bedienung von "Neuromancer" klappt mit Klicks auf die Icons.

Neuromancer

Hersteller	Interplay
Jahr	1988
Systeme	Apple 2, C64, Amiga, PC

In "Neuromancer" klickt Ihr auf Icons statt Wörter, ansonsten spielt sich das Point'n'Klick-Adventure wie die Lucasfilm-Abenteuer: Ihr erforscht die SciFi-Stadt Chiba, in der es an witzigen Hinweisen auf andere Spiele nur so wimmelt – z.B. gibt's ein "Pong"-Kloster. Im Lauf des Abenteuers könnt Ihr Euch an diversen Terminals ins Internet der Zukunft hacken, Datenbanken erkunden und eine Verschwörung aufdecken: Retro-Abenteurer dürfen sich den Kultklassiker nicht entgehen lassen!

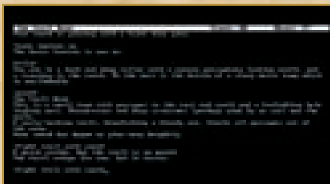


Humorvoller Blick auf die raue Seemannswelt: Mit seinen frechen Sprüchen ist Guybrush der unterhaltsamste Adventure-Held.

The Secret of Monkey Island

Hersteller	Lucasfilm Games
Jahr	1990
Systeme	Amiga, PC, Mac, Mega-CD

Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood hat zwar nicht das Glück, aber zumindest die Lacher auf seiner Seite: Egal, ob als lebende Kanonenkugel oder im Kannibalendorf – kaum ein anderer Spieleheld blickt dem Tod mit annähernd so schwarzem Humor ins Auge. Neben den vielen Rätseln gibt's auch Säbelduelle, die Ihr mit Wortgefechten bestreitet – nur durch Klicks auf schlagfertige Antworten könnt Ihr den Gegner in die Knie zwingen.



Auch die Rundenkämpfe funktionieren mit Text: Für Euren Angriff tippt Ihr z.B. "fight troll with sword" ein.

Zork

Hersteller	Infocom
Jahr	1979
Systeme	Apple 2, MSX, PC, Saturn, PS1

Bereits die erste Fantasy-Welt von "Zork" besitzt Elemente moderner Abenteuerspiele: Es gibt z.B. eine Anzeige für nahe Feinde und Eure Lampe leuchtet nur eine bestimmte Anzahl an Zügen, deshalb müsst Ihr Energie sparen. Außerdem bestreitet Ihr Rundenkämpfe, in denen Ihr Monster mit diversen Waffen attackiert. Der japanische Entwickler Shoeisha bringt "Zork" 1996 auf PSone und Saturn. Damit ist es wohl das einzige Textadventure für Konsole.



Grobe Grafiken bringen Mittelerde erstmals auf den Computer-Bildschirm: "The Hobbit" mit Text und optischer Untermalung.

The Hobbit

Hersteller	Melbourne House
Jahr	1984
Systeme	Spectrum, MSX, C64

Das Adventure zum gleichnamigen Tolkien-Roman ergänzt den Text mit einer grafischen Darstellung des aktuellen Areals. Originell macht das Abenteuer die KI, die 14 nicht spielbare Figuren bei jedem Anlauf individuell handeln lässt – wer Euch einmal hilft, kann schon beim nächsten Versuch die Zusammenarbeit verweigern oder gar ganz verschwinden. Trotzdem bleibt die Handlung des Roman-Vorbilds weitgehend unangetastet.



Ohne Tastatureingabe: Alle möglichen Handlungen werden vom Spiel im unteren Bildbereich vorgeschlagen.

Murder on the Mississippi

Hersteller	Activision
Jahr	1986
Systeme	C64

Detektiv Sir Charles Foxworth ermittelt an Bord des Raddampfers zu einem Mord: Innerhalb von drei Tagen gilt es, acht Verdächtige zu befragen und die vielen Indizien an Bord zu finden. Dabei müsst Ihr Euch schon mal heimlich in die Kabine eines Gasts schleichen. Das erste Point'n'Click-Adventure lässt sich komplett ohne Tastatureingabe spielen: Ihr klickt auf Elemente der Grafik und Aktionssätze in der unteren Hälfte des Bildschirms.



In der Küche erwartet Euch ein Bild des Schreckens: Im "Maniac Mansion" wird auch mit der Motorsäge gekocht!

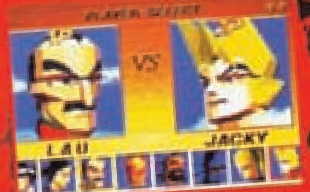
Maniac Mansion

Hersteller	Lucasfilm Games
Jahr	1987
Systeme	Apple 2, C64, Amiga, PC, NES

"Maniac Mansion" revolutioniert Grafik-Adventures mit dem SCUMM-Interface sowie massig Gags und verschiedenen Helden: Ihr wählt drei von sechs Figuren, die individuelle Talente besitzen. So lässt sich das Abenteuer auf verschiedene Weisen lösen, außerdem sind Ablenkungsmanöver möglich: Ein Held lockt z.B. die verrückte Krankenschwester Edna aus ihrem Zimmer, während der andere selbiges durchsucht – ganz schön clever!





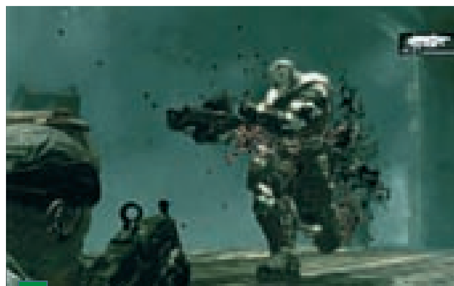


Titel: Virtua Fighter – **Hersteller:** Sega – **Jahr:** 1995 – **System:** Automat, 32X, Saturn

Da hilft auch der flotteste Spruch nicht viel: Trotz namhafter Titel wurde Segas Mega-Drive-Zusatz 32X zum ersten, aber nicht letzten kapitalen Hardware-Flop der Japaner. Auch "Virtua Fighter" blieb von Missgeschicken nicht verschont: Besonders der erste Saturn-Versuch schockierte durch eine schludrige Umsetzung.

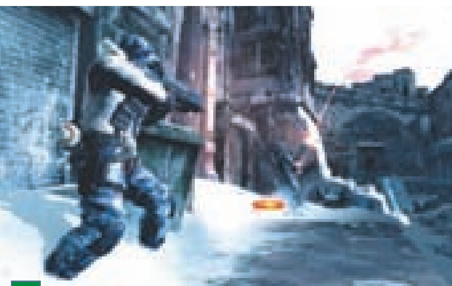
Xbox	Hersteller	Genre	Release
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Februar 2007

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2007
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal 2007
BioShock	Take 2	Action-Adventure	1. Quartal
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Bullet Witch	Atari	Action	8. März 2007
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2007
CellFactor Revolution	Southpeak	Ego-Shooter	2007
Club, The	Sega	Action	2007
Colin McRae DIRT	Codemasters	Rennspiel	2007
Crackdown	Microsoft	Action	4. Quartal
Dance Dance Revolution Universe	Konami	Tanzspiel	2007
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	1. Quartal
Dead or Alive Xtreme 2	Microsoft	Sportspiel	Dezember
F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter	4. Quartal
Football Manager	Sega	Managersimulation	4. Quartal
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	2007
Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Gears of War	Microsoft	Action	Rest-Europa: 17.11.
Golden Axe	Sega	Action	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	Oktober 2007
GTR	THQ	Rennspiel	1. Quartal 2007
Guitar Hero 2	Activision	Geschicklichkeit	2007
Half-Life 2	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Actoin	2007
Indiana Jones	Lucas Arts	Action-Adventure	2007
John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	1. Quartal 2007
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Action-Adv.	2. Quartal 2007
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Action	12. Januar 2007
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Overlord	Codemasters	Abenteuer	2007
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Sega Rally Revo	Sega	Rennspiel	1. Quartal 2007
Shadowrun	Microsoft	Action	2007
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Spider-Man 3	Activision	Action	2007
Star Trek: Legacy	Bethesda	Action	2007
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Too Human	Microsoft	Action	2006
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	1. Quartal 2007
Viva Pinata	Microsoft	Simulation	4. Quartal
Wheelman, The	Midway	Action	4. Quartal 2007
World Series of Poker	Activision	Kartenspiel	November
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	12. Januar 2007


360 Offiziell nicht in Deutschland: Gears of War

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Avatar: The Legend of Aang	THQ	Action-Adventure	März 2007
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	Dezember
Shrek Smash'n'Crash	Activision	Action	Dezember


NGC The Legend of Zelda: Twilight Princess


360 Lost Planet: Extreme Condition

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA 07	Electronic Arts
2.	SingStar: Deutsch Rock-Pop	Sony
3.	Cars	THQ
4.	Lego Star Wars 2	LucasArts
5.	GTA: Liberty City Stories	Take 2

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA 07	Electronic Arts
2.	Lego Star Wars 2	LucasArts
3.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
4.	Cars	THQ
5.	Just Cause	Eidos

Xbox 360

	Spielename	Hersteller
1.	Test Drive Unlimited	Atari
2.	Saint's Row	THQ
3.	Just Cause	Eidos
4.	Ninety-Nine Nights	Microsoft
5.	NHL 07	Electronic Arts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Cars	THQ
2.	FIFA 07	Electronic Arts
3.	Lego Star Wars 2	LucasArts
4.	Mario Smash Football	Nintendo
5.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Dragon Ball Z Sparking! NEO	Bandai-Namco	PS2
2.	Pokémon Diamond	Nintendo	NDS
3.	Pokémon Pearl	Nintendo	NDS
4.	Gundam Battle Royale	Bandai-Namco	NDS
5.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
6.	Zaidan Houjin Nippon K.	Rocket Co.	NDS
7.	Everybody's Tennis	Sony	PS2
8.	Final Fantasy 3	Square-Enix	NDS
9.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
10.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Madden NFL 07	Electronic Arts	PS2
2.	Saint's Row	THQ	360
3.	Lego Star Wars 2	LucasArts	PS2
4.	Pokémon Myst. Dungeon	Nintendo	NDS
5.	Pokémon Myst. Dungeon	Nintendo	GBA
6.	Madden NFL 07	Electronic Arts	360
7.	Lego Star Wars 2	LucasArts	NGC
8.	Madden NFL 07	Electronic Arts	Xbox
9.	Star Fox Command	Nintendo	NDS
10.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Lost Planet	Xbox 360
Okami	Playstation 2
Splinter Cell: Double Agent	Xbox 360

sieht zurzeit: Eine unbequeme Wahrheit (Kino)

hört zurzeit: Jet – Shine On

Ulrich Steppberger

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Cooking Mama	Nintendo DS
GTA: Vice City Stories	Sony PSP
Lumines Live	Xbox 360

sieht zurzeit: Las Vegas – Season 3 (DVD)

hört zurzeit: Darkel – Darkel

Thomas Stuchlik

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Enthusia Professional Racing	Playstation 2
Gran Turismo 4	Playstation 2
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Playstation 2

sieht zurzeit: Bob Ross – The Joy of Painting (TV)

hört zurzeit: Apokalyptica – Apokalyptica

Janina Wintermayr

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Destroy All Humans 2	PS2
Need for Speed Carbon	Xbox 360
Splinter Cell: Double Agent	Xbox 360, Xbox

sieht zurzeit: Battlestar Galactica – Season 2.5 (DVD)

hört zurzeit: AFI – Decemberunderground

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Matthias Schmid

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Import Tuner Challenge – Xbox 360
Metal Slug 6 – Playstation 2
Pro Evolution Soccer 6 – Playstation 2

sieht zurzeit:
Alexander Spreng & Band live

hört zurzeit:
eine seltsame Metalcore-Hellelectro-Mixtur

André Kazmaier

OAARGÄHHN

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Canis Canem Edit – Playstation 2
Lost Planet – Xbox 360
Okami – Playstation 2

sieht zurzeit:
Oldboy (DVD)

hört zurzeit:
Kanye West – College Dropout

Oliver Ehrle

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Finder Love: Aki – Sony PSP
PC Kid 3 – PC-Engine
Train Simulator – Sony PSP

sieht zurzeit:
Ghost in the Shell – Stand Alone C. (DVD)

hört zurzeit:
Youthquake – Quake Dope

Gastredakteur

OAARGÄHHN

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 – bereits erhältlich
Xbox – November
NGC – keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:
PS2: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

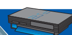
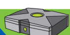
Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Das Beweisstück: Ein scheinbar harmloser Schokoriegel machte Volontär André kampf- und drehunfähig.

Alles fing ganz harmlos an: Die Redaktions-Crew war auf dem Weg zu anyMAN!AC-Dreharbeiten, legte noch eine kurze Tankpause ein und schwang sich dann ins Auto. Beim Wegfahren biss der arglose Volontär André in einen Schokoriegel und das Unheil nahm seinen Lauf: Barbarische Zahnschmerzen ließen ihn winselnd auf dem Boden dahinsiechen. Weil gerade ein Notarztwagen zugegen war, wurde er an Bord geholt und 'reanimiert' – von äußerst attraktiven Sanitäterinnen, wie er später anmerkte. Die Ursache der dentalen Folter ist bis heute ungeklärt: Zahlreiche Zahnarztbesuche blieben ergebnislos. Wollte sich der als Film-Zombie eingeteilte Schreiberling etwa nur vor den Dreharbeiten und der Kunstblutsauerei drücken?


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Gamecube



Need for Speed Carbon


360 Auch in Palmont sind Euch die Cops manchmal auf den Fersen, diesmal könnt Ihr die Karriere aber auch ohne Polizeijagden absolvieren.

Nach einem Abstecher ins Tageslicht zieht es Electronic Arts' Dauerbrenner-Raserei wieder in die Dunkelheit zurück: Das inzwischen zehnte Konsolen-"Need for Speed" hört auf den Untertitel "Carbon" und folgt den Spuren der beiden "Underground"-Vorgänger – das heißt neben dem nächtlichen Austragungsort auch wieder mehr Schwerpunkt auf Tuning. Für Letzteres haben sich die Entwickler das Schlagwort 'Autosculpt' ausgedacht: Damit habt Ihr die Möglichkeit, nicht nur Leistungskomponenten und vorgefertigte Bauteile auszutauschen, sondern könnt die Formen einzelner Fahrzeugelemente detailgenau selbst beeinflussen. Felgen, Spoiler, Motorhaube und mehr – für alles gibt es eine Reihe Schieberegler, die zur Manipulation von u.a. Breite, Höhe und Krümmung der einzelnen Elemente benutzt werden. Damit sind schier endlose Variationen möglich, zumal natürlich auch Lackfarbe und mehrfache Vinylbeschichtung (fast) frei nach Euren Wünschen gestaltet werden können.


PS2 Die blauen Linien symbolisieren es: Hier ist ein Teamkamerad als Schlepper tätig und nimmt Euch in seinen Windschatten.

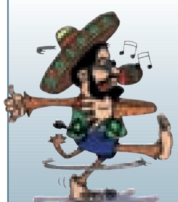

360 Die düsteren Canyonrennen erfordern Vorsicht und Risiko zugleich: Nur wer nahe am Crewboss dranbleibt und nicht abstürzt, erobert alle Stadtteile.

Erobert die Stadt

Allerdings dürft Ihr nicht von Beginn an an jedem Fahrzeug und jeder Einstellung herumfummeln: Das meiste will erst im Story-Modus freigespielt werden. Der beginnt mit einer rasanten Flucht vor einem alten Bekannten – Sergeant Cross von "Most Wanted" ist Euch auf den Fersen. Zum Glück helfen Euch frühere Mitstreiter aus der Patsche, allerdings nicht ohne Hintergedanken: Ihr habt nämlich Palmont City (so der Name der nächtlichen Stadt, in der Ihr diesmal Vollgas gebt) vor einiger Zeit überstürzt verlassen und seid im Verdacht, einen Haufen Moneten gestohlen zu haben – darum steht Ihr in der Schuld und sollt nun für die alten Kumpels die Straßen erobern.

Bei "Need for Speed Carbon" steht das Crew-Racing im Mittelpunkt: Jeder Stadtteil wird von einer Gruppe beherrscht, der Ihr durch Rennerfolge das Territorium abjagen müsst. Ihr tretet bei Wettbewerben in verschiedenen Kategorien an: Normale Rennen und Sprints gibt es ebenso wie Radarfallenfahrten (wer das höchste Gesamttempo schafft, gewinnt) oder Checkpointläufe, auch knifflige Driftrunden werden wieder verlangt. Die Dragrennen des Vorgängers entfielen dagegen, dafür saust Ihr nun gelegentlich waghalsig durch enge Canyon-Bergwege hinab. Bei einigen Rennarten steht Euch ein Teamkollege zur Seite, der eine von drei Funktionen ausüben kann: Schlepper nehmen Euch auf Knopfdruck in ihren

Ulrich Steppberger



Ob Electronic Arts noch einmal ein Licht aufgeht? Im Gegensatz zu Matthias habe ich nichts gegen taghelle Schauplätze, zumal Nachtrennen schon etwas ausgelutscht sind und die "Carbon"-Stadt großteils wenig spektakulär gestaltet ist. Doch insgesamt kommt das Szenario stimmig rüber, gerade die düsteren Canyons sorgen für so manch Nervenkitzel. Die veränderten Rennschwerpunkte zu "Most Wanted" machen Sinn: So finde ich die weniger penetranten Polizeijagden gut und halte den Verlust der Dragrennen für unproblematisch, schließlich gibt es genug adäquaten Ersatz dafür – zumindest auf der Xbox 360, denn die alten Konsolen werden diesmal nur mit abgespecktem Umfang beglückt. Dafür halten sich dort Bildratenprobleme in engeren Grenzen als noch letztes Jahr, während die NextGen-Hardware erneut kein flüssiges Geschehen auf den Bildschirm zaubert: Wie wäre es nächstes Mal mit etwas weniger Detailverliebheit und dafür weniger Rucklern? Fans der "Need for Speed"-Serie werden sich daran wohl weniger stören und bekommen auch dieses Jahr einen Straßenraser, der einiges zu bieten hat.



360 Mit dem taghellen und abwechslungsreichen Rockport aus "Most Wanted" kann die neue Stadt Palmont nicht ganz mithalten: Zwar wird wieder ganz cool in der Nacht gerast, doch erst der vierte Stadtteil, den Ihr anfangs nicht befahren könnt, glänzt mit richtig schicken Szenarien wie einem Viertel, das an Las Vegas erinnert.

Windschatten, Blocker rammen störende Rivalen zur Seite und Scouts spüren versteckte Abkürzungen auf. Im Lauf der Karriere stoßen neue Mitstreiter zu Euch, so dass die Qual der Wahl bleibt – in die Crew passen nämlich maximal drei Leute.

Wenn Ihr mit Vollgas durch die Stadt brettert, bleibt die Polizei natürlich nicht tatenlos: Je mehr Ihr Euch in einem Gebiet aufhaltet, desto mehr Aufmerksamkeit erregt Ihr, so dass unweigerlich gelegentlich die Cops Jagd auf Euch machen. Die Verfolgungen laufen dann fast wie bei "Most Wanted" ab, sind aber bei weitem nicht mehr so zentral im Spielprinzip verankert: Rein theoretisch könntet Ihr nämlich sogar die komplette Story absolvieren, ohne auch nur einmal mit den Gesetzeshütern in Konflikt zu kommen.

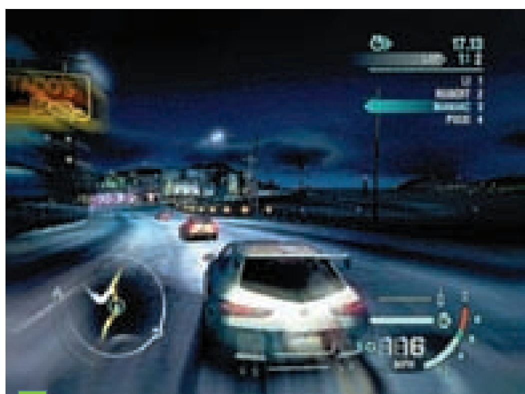
Zu zweit durch die Berge

Habt Ihr ein Virtel erobert, wartet noch der Boss der lokalen Gang auf Euch, der in der Stadt und dann im Canyon abgehängt werden will: Bei der Bergfahrt kommt es darauf an, möglichst wenig Abstand zu lassen beziehungsweise im zweiten Durchgang selbst nicht überholt zu werden. Besonders knifflig wird das Vorhaben dadurch, dass Ihr hier Absperrungen durchbrechen und abstürzen könnt. Je nach Crew kommen andere Vehikel zum Einsatz, aufgeteilt in Tuner (japanische Marken), Exoten (europäische Autos) und Muscle Cars (nordamerikanische Boliden), die sich merklich anders auf dem Asphalt lenken. Vom Preisgeld könnt Ihr natürlich den

Matthias Schmid



Ich bin ein Wesen der Nacht und deshalb gefällt mir "Need for Speed Carbon" weit besser als die Tageslicht-Episode "Most Wanted". Als besonders gelungen empfinde ich das neue 'Autosculpt'-Tuning: Zum einen, weil Ihr so Euren Schlitten erstmals ganz nach Euren Vorlieben gestalten könnt und zum anderen, weil EA in diesem Punkt mal die eigene Kreativität bemüht hat. Ganz gönne ich den Kanadiern aber immer noch nicht, dass sie mit der "Need for Speed"-Serie den Erfolg feiern, der eigentich den Tuning-Raser-Pionieren von Genki (aktuell "Import Tuner Challenge") zustehen würde. Die schicken HD-Karossen und die andrenalingeschwängerten Rennen stehen für Rennspaß pur, das Fahrverhalten geriet allerdings einen Tick zu indirekt und schwerfällig.

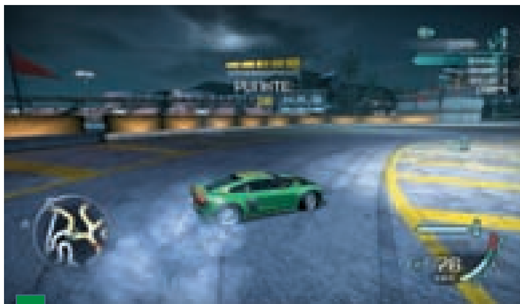

XB Von den alten Konsolen macht die Xbox die beste Figur und liefert das flüssigste Bild.


NGC Gamecube-Raser werden ebenfalls noch bedacht, auch ihre Version spielt sich ordentlich.

Sammler-Bonus
Die exklusiven Collector's Editions

PS2-Besitzer kamen schon letztes Jahr in den Genuss einer speziellen Auflage von "Most Wanted", der 'Black Edition' – diese enthielt eine Hand voll Pisten, Autos und Extras, die den Normalrasern vorenthalten blieben. Auch für "Need for Speed Carbon" veröffentlicht Electronic Arts auf PS2 und Xbox 360 eine Collector's Edition: Diesmal beinhaltet sie drei neue Fahrzeuge, zehn speziell getunte Wagen, sechs zusätzliche Kurse sowie einen Zehnerpack exklusiver Vinylsets und eine Bonus-DVD mit 'Hinter den Kulissen'-Material. Natürlich bekommt Ihr das nicht umsonst: Für die Luxus-Ausgabe von "Carbon" müsst Ihr ca. zehn Euro mehr auf den Tisch legen.





360 Driftrennen im Stadion sind eine knifflige Sache: Hier zieht die Schwierigkeit besonders schnell an.



360 Die Massenfahrten gibt's nur auf der Xbox 360: Gleich 20 Fahrer rangeln dann auf besonders langen Kursen um den Sieg.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 – Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, ✓60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Surround, ✓60Hz, ProLogic 2

Need for Speed Carbon

Playstation 2 – Grafik 73 % – Sound 78 % – 82 % Spielspaß
Xbox – Grafik 74 % – Sound 78 % – 82 % Spielspaß
Gamecube – Grafik 73 % – Sound 78 % – 82 % Spielspaß

Cool präsentierte Nachtraserei mit viel Stil, auf den alten Konsolen aber etwas abgespeckt.

Boliden Eurer Wahl kaufen und kräftig aufmotzen.

Generationsunterschiede

"Need for Speed Carbon" fällt zwar auf allen Konsolen im Grundsatz identisch aus, zwischen der alten Generation und dem NextGen-Vertreter gibt es aber dennoch Unterschiede. Online-Rennen inklusive zweier exklusiver Modi finden sich nur auf der Xbox 360, wie auch eine noch detailliertere Präsentation vieler Zwischensequenzen. Außerdem tummeln sich hier bei den Rennen stets acht Rivalen auf der Straße, die zudem von Zivilverkehr bevölkert wird – die anderen Fassungen gehen nur mit vier Rasern und ohne andere Vehikel an den Start. Auch die tumultartigen Massenfahrten mit 20 Teilnehmern gönnt Euch lediglich die NextGen-Konsole. Technisch schlagen sich alle Systeme wacker, wobei die üblichen Serienprobleme auch diesmal nicht ausbleiben: Erfreulicherweise kommt selbst die PS2-Fassung ohne allzu exklatante Ruckler aus und bleibt ebenso stets vernünftig spielbar wie auf Xbox und Gamecube.

Etwas rätselhaft verhält sich schließlich die Xbox-360-Version: Die läuft mit 720p zwar auch nicht gänzlich flüssig, aber deutlich am besten – bei niedrigeren Auflösungen oder RGB-Kabel-Einsatz kam die Bildrate allerdings in unserer Testversion sichtbar ins Stocken, hielt sich aber immer noch besser als das auf dem Marktplatz erhältliche Demo. *us*

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

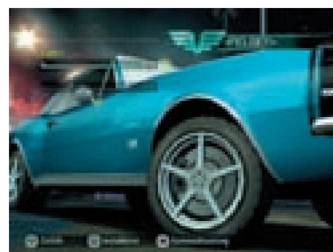
Entwickler: EA Black Box, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

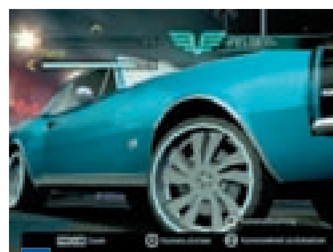
Pro
- erstklassige Aufmachung
- Canyon-Rennen meist spannend
- Karriere angenehm variabel angehbar

Contra
- weniger Rennvarianten
- kein Zivilverkehr bei Wettbewerben
- keine Online-Option mehr

Alternativen:

PS2	Midnight Club 3: DUB Edition Remix (85%, MAN!AC 06/06)
Xbox	Midnight Club 3: DUB Edition Remix (85%, MAN!AC 06/06)
NGC	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)





PS2 Das Autosculpt-Tuning erlaubt zahllose Feinheiten: So bastelt sich jeder z.B. seine Traumfelge zusammen.



NEXTGEN-FAKTOR

Trotz Nacht gibt's deutlich mehr Details bei Umgebung und Fahrzeugen zu sehen – nur die Ruckler hat EA auch diesmal nicht ausgebügelt.

TV VS HDTV

Vollbild und 50 Hz werden unterstützt, doch die Grafik läuft nicht flüssiger – im Gegenteil: Bei 720p gibt's am wenigsten zu meckern.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	8
System	360

USK-Rating 12 – Preis: ca. 70 Euro

Veröffentlichung:
360 November

Pro
- mehr Gegner und Zivilverkehr
- Präsentation noch stilvoller
- umfangreiche Online-Möglichkeiten
- Tuning-Vielfalt vorbildlich

Contra
- Grafik ruckelt teils auffällig
- Driftrennen unverhältnismäßig knifflig

Need for Speed Carbon

Xbox 360 – Grafik 71 % – Sound 78 % – 84 % Spielspaß

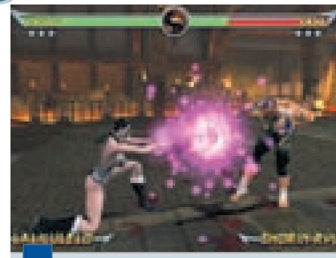
Die NextGen-Raserei punktet u.a. mit mehr Rennmodi und online, ruckelt aber wieder.

Mortal Kombat Armageddon





PS2 Spießer gegen 'Motion Capturing'-Kasper: Zartbesaitete Naturen kämpfen sauber und deaktivieren im Menü Blut- und Gewaltdarstellungen.



PS2 Die Eigenbau-Amazone greift auf individuelle Spezialattacken zurück.

PS2 Ein Mann sieht rot: Taven kämpft mit harten Bandagen und Geschick.

Nicht nur Xbox-Zocker plagt angesichts der PS2-exklusiven Europa-Veröffentlichung eine gewisse Endzeitstimmung. Auch die Götter zeigen sich ob der jüngsten Entwicklung ihrer "Mortal Kombat"-Turniere besorgt: Zu viele Kämpfer bedrohen die Stabilität aller Reiche. Also ersinnen die 'Elder Gods' einen wohlfeilen Plan, wie dem imminenten Armageddon beizukommen sei.

Mit der größten Kämpferauswahl aller Zeiten ist es an Euch, in der letzten PS2-Episode der berühmt-berüchtigten Blutfehde für Ordnung zwischen den Welten zu sorgen. Satte 62 Recken stehen in "Mortal Kombat Armageddon" zur Auswahl. Damit sind nahezu alle Charaktere des "MK"-Universums vertreten, außer Motaro dürft Ihr diesmal sogar sämtliche Endbosse selbst steuern.

Die Veränderungen zum "Deception"-Vorgänger gestalten sich ambivalent: Beim traditionellen Duell wurde ein Kampfstil gestrichen, ebenso weisen Eure Raufbolde keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade mehr auf. Dadurch steuern sie sich einsteigerfreundlicher, aber auch ähnlicher. Während der Keilereien greift Ihr mittels Schultertaste jederzeit auf Säbel, Hammer oder Keule zurück, um Euren Opponenten einzuheizen. Gewichen sind indes die ellenlangen Kombos der Vorgänger, stattdessen führt Ihr nun vernichtende Angriffskombinationen in der Luft aus.

Nachschlag gefällig?

Neben dem klassischen Beat'em Up hat Entwickler Midway wieder haufenweise Extras auf den Silberling gepackt: Der rundum verbesserte 'Eroberungs'-Modus orientiert sich deutlich am "MK"-Ableger "Shaolin Monks": Die unterhaltsam erzählte Geschichte verbindet hektische Massenschlägereien mit einem Hauch Geschicklichkeit und Grübelei. Euer Held Taven greift auf allerlei Spezialangriffe zurück und beherrscht diverse 'Fatalities'. Spielt außerdem unzählige Boni frei und stockt Euer Konto auf, um in der 'Krypta' Filmschnipsel, Kostüme oder Charakterstudien freizuschalten. Auf der Suche nach Abwechslung fahrt Ihr in 'Motor Kombat' um die Wette: Schubst Euch zu zweit oder online mit bis zu acht Spielern gegenseitig von der Fahrbahn oder beharkt Euch mit typischen Spezialattacken.

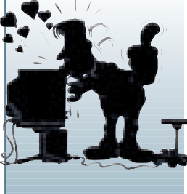


PS2 Vorsicht Glatteis: Sub-Zero im Fun-Racer 'Motor Kombat'.

Individualität wird im neuen "Mortal Kombat"-Ableger groß geschrieben: Mit genügend Kleingeld in der Tasche schickt Ihr im Charakter-Editor Muskelberge und brustlastige Furien zu Friseur und Schneider oder zum Körpertuning. Wählt einen individuellen Kampfstil, garniert ihn mit passendem Prügel und Spezialmanövern und schmeckt das Ergebnis mit Namen, Siegerpose und illustrem Lebenslauf ab.

Weiteres Novum: Sobald das beliebte 'Finish him/her' ertönt, löst Ihr bis zu zehn derbe Kombos hintereinander aus, um Euren Widersacher Stück für Stück fachgerecht zu zerteilen. Alternativ greift Ihr auf das übliche 'Fatality'-Repertoire zurück. *mh*

Michael Herde



Midway lässt's noch einmal krachen und beschert mir eine bluttriefende Schlachtplatte, die in puncto Umfang ihresgleichen sucht. Das überarbeitete 'Eroberungs'-Abenteuer bietet trotz hakeliger Steuerung und durchschnittlicher, aber stets flüssiger Grafik etwa zehn Stunden abwechslungsreiche Keilerei. Vor allem liebe ich den Trash-Humor der Serie und das unjapanische Charakterdesign. "Armageddon" spielt sich weniger einsteigerfreundlich als "Soul Calibur 3" und bietet nicht den Tiefgang eines "Virtua Fighter 4" – aber das wollen die 62 Kämpfer gar nicht. Stattdessen bekämpfe ich mich mit Kumpels bis aufs Blut und freue mich über den 'Fatality'-Editor. In Europa fehlen einige Artworks und der beschlagnahmte dritte Teil als Bonus – das ist zu verschmerzen!

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating nicht geprüft — **Preis:** ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ○ Surround ✔ Pr. Scan
✔ 60 Hz ○ DTS ○ Pro Logic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
Website: www.mkarmageddon.com

Pro
+ cooles Charakterdesign
+ eigenständiger 'Eroberungs'-Modus
+ Charakter- und Fatality-Editor
+ viele freispielbare Boni

Contra
- Steuerung etwas hakelig
- unspektakuläre Hintergründe

Alternativen:

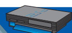
PS2	Soul Calibur 3 (92%, MAN!AC 01/06)
Xbox	Mortal Kombat Deception (88%, MAN!AC 12/04)
NGC	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)

Mortal Kombat Armageddon

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 82 %
88 % Spielspaß

Derber Arcade-Prügelspaß mit konkurrenzlosem Umfang und motivierendem 'Fatality'-Editor.




Playstation 2

Xbox 360



Pro Evolution Soccer 6

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	2		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
+ noch realistischerer Spielablauf
+ hervorragende Animationen
+ klasse Ballphysik
+ immer wieder andere Tore
+ Links- und Rechtsfüße unterschiedlich

Contra
- Bayern einziger deutscher Klub

Alternativen:

PS2	FIFA 07 (88%, MAN!AC 11/06)
Xbox	FIFA 07 (88%, MAN!AC 11/06)
NGC	FIFA 07 (85%, MAN!AC 11/06)

Pro Evolution Soccer 6

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 75 %
93 % Spielspaß

Spielerisch noch etwas besser: nahezu perfekte Fussball-Sim – leider ohne Bundesliga-Duelle.



360 Gehalten: Bei der Neuauflage des letzjährigen Champions-League-Finales Barcelona gegen Arsenal brilliert der katalanische Schlussmann Valdez. Fernschüssen gegenüber sind die Keeper weniger anfällig als im letzten Jahr.

Wer möchte nach Sönke Wortmanns "Ein Sommermärchen" nicht sofort zur Konsole eilen und die WM-Ruhmestaten der deutschen Elf noch einmal nacherleben? Passend dazu trifft in diesen Tagen Konamis neuestes Rasensport-Epos in den Videospielläden dieser Nation ein. Wie immer haben die emsigen Japaner um Mastermind Shingo 'Seabass' Takatsuka versprochen, die beste Fußball-Sim auf dem Markt noch intelligenter, noch realistischer zu machen. Was ist dran an den hochtrabenden Versprechungen?

Wo ist die Bundesliga?

Wie immer stürmt Ihr mit allen erdenklichen Nationalteams das saftige Grün oder duelliert Euch mit zahlreichen Vereinsteams. Wie wär's mit dem legendären Ruhrpott-Derby 'Schalke gegen Dortmund'? Denkste! Auch nach mehrmaligem Durchforsten aller Vereinsteams werdet Ihr aus der Bundesliga nur den FC Bayern finden – alle anderen Klubs der höchsten deutschen Fußball-Liga fielen der Lizenzschere zum Opfer – traurig. Chefentwickler Seabass zeigte sich erzürnt über dieses Manko und versprach sich im nächsten Jahr persönlich für eine Integrierung der 'BuLi' einzusetzen. Fans des europäischen Spitzenfußballs muss aber auch in dieser Saison nicht bange sein: Sämtliche Teams aus der spanischen, französischen, niederländischen und englischen Liga buhlen um Eure Gunst – der FIFpro-Lizenz und anderen, individuellen Spezialdeals sei Dank. Wie schon in der Vorgängern tretet Ihr in Freundschaftsmatches off- und online gegeneinander an oder absolviert ein freies Training – so umfangreich wie in früheren Jahren fielen die Übungs-



PS2 Nichts geht über die 'Weitwinkel'-Kamera. In dieser Perspektive tragen die besten "PES"-Spieler Europas Turniere aus.



PS2 Beckham ist nicht so treffsicher wie in "PES 5": Freistöße zappeln allgemein weniger häufig im gegnerischen Tornetz.





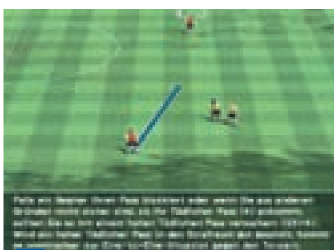


PS2 Praktisch in Offensive und Defensive: Nach erfolgreichen Grätschen rappeln sich Eure Spieler schneller auf.

aufgaben jedoch nicht aus. Der 'Meisterliga'-Modus garantiert weiterhin monatelangen Spielspaß: Hier beobachtet Ihr die Entwicklung Eurer Stars, sichtet Talente, grast den Transfermarkt ab oder kämpft um den Aufstieg. Neu ist der 'Überraschungsmodus', in dem Ihr mit einer zufälligen Fantasie-Mannschaft aus einer bestimmten Region antretet – wählt Ihr beispielsweise Südamerika aus, spielen Ronaldo, Recoba, Riquelme und Santa Cruz möglicherweise in einem Team. Die taktischen Einstellungen sind einmal mehr schier grenzenlos – Anfänger haben es dank simpler Einsteiger-Optionen leichter.

Versionsunterschiede

Abgesehen von den technischen Unterschieden zwischen PS2 und Xbox 360, müssen Microsoft-Sportler mit einigen Einschränkungen leben: Sowohl die simplen Einsteigertaktiken als auch der Trainingsmodus wurden wegrationalisiert. Zudem darf im Editor nicht am Aussehen der Kicker herumgeschraubt werden. Die Menüführung wurde im Vergleich zur alten Generation dezent verändert – so finden PS2-Veteranen die 'Automatischer Spielerwechsel'-Einstellungen nur mit etwas Geduld. Dafür dürfen NextGen-Meisterliga-Spieler schon zu Beginn mit einem voll ausgerüsteten Klub inklusive aller Stars starten, während PS2-Manager mit unechten und zugleich unfähigen Balltretern vorliebnehmen müssen. *ms*



PS2 Im Steuerungsmodus lernen "PES"-Anfänger die vielfältigen Kniffe von Konamis Simulation.



360 Sehr enttäuschend ist die Optik der Xbox-360-Fassung. Matschige Rasentexturen, unrealistischere Animationen und mäßige Spielermodelle reizen die Kiste lange nicht aus. Gut erkennbare Gesichter gab's auch schon auf PS2 und der alten Xbox.

Matthias Schmid



Auf PS2 noch einen Tick besser, auf Xbox 360 enttäuschend. Dass bei uns in der Redaktion fast jeder Feierabend mit einigen gepflegten "Pro Evolution Soccer 6"-Matches eingeleitet wird, spricht Bände: Konamis Edelkick ist und bleibt das Maß der Dinge – nirgendwo sonst bekommt Ihr so feine Fußballeranimationen, solch einen realistischen Spielablauf, so herrlich unterschiedliche Partien und Tore. Die Detailverbesserungen stimmen: Nach Grätschen rappeln sich Eure Kicker schneller auf, um den Vorteil für sich zu nutzen. Hier wurde das Timing im Vergleich zu "PES 5" verfeinert – anfangs rutschen Eure Verteidiger oft noch vorbei. Torhüter lassen Bälle auch mal nach vorne abprallen und können von Topstürmern locker umkurvt werden – das ist auch in Wirklichkeit so. Zurück zum alltäglichen "PES 6"-Kick in der MAN!AC-Redaktion: Dieser wird nach wie vor auf PS2 abgehalten! Enttäuschende Optik, zu schneller Spielablauf, hakeligere Animationen, ein schlechteres Digikreuz und weniger Modi schmälern den Xbox-360-Spielspaß. Ärgerlich ist ohne Zweifel das Fehlen der Bundesliga in beiden Fassungen, dies hält aber nur verblendete Fußballer vom Kauf ab.



PS2 Sieht klasse aus, ist aber nahezu unspielbar: In der nahen 'Von-vorne-Ansicht' geht die lebensnotwendige Übersicht verloren – durchdachte Spielzüge ade!

NEXTGEN-FAKTOR

Die 360-Version läuft flüssig – das war's aber auch schon. Spielermodelle und Texturen enttäuschen.

TV VS HDTV

Auf normalen TVs ist von NextGen gar nichts mehr übrig. Immerhin läuft "PES 6" auch auf alten Glotzen ohne nervende Balken.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei — Preis: ca. 70 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
- realistischer Spielablauf
- sehr spaßig im Zweispieler-Modus
- authentische Ballphysik

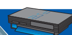
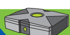
Contra
- technisch enttäuschend
- weniger Spielmodi als auf PS2
- spielt sich nicht so gut wie auf PS2

Pro Evolution Soccer 6

Xbox 360
Grafik 57 %
Sound 75 %
88 % Spielspaß

Hochklassiges Fußballfest, das technisch enttäuscht und sich nicht so genial spielt wie auf PS2.




Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Gamecube



Splinter Cell Double Agent



360 In Kinshasa herrscht Krieg. Die Soldaten betrachten Euch nicht per se als Bedrohung. Legt Ihr Euch jedoch mit den kämpfenden Parteien an, geratet Ihr zwischen die Schusslinie. Am besten haltet Ihr Euch von den Soldaten fern.



PS2 Während Ihr auf PS2, Xbox & Cube lediglich die Frequenzen angleicht...



360 ...sind die Geschicklichkeitsaufgaben auf der Xbox 360 vielfältiger.

Irgendwann wird jeder Job langweilig: Superspion Sam Fisher kann sich zwar nicht über mangelnde Abwechslung beklagen, doch nach drei Einsätzen in den letzten drei Jahren zeigen sich bei ihm erste Ermüdungserscheinungen. Als dann seine Tochter bei einem Autounfall stirbt, zieht sich Sam ganz aus dem aktiven Dienst zurück. Sein Freund und Vorgesetzter Lambert reaktiviert den angeschlagenen Agenten und schickt ihn auf seinen bisher gefährlichsten Einsatz: Sam Fisher soll die Terrorgruppe John Browns Army unterwandern und zerschlagen.

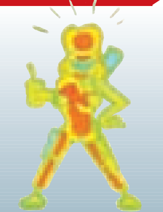
NextGen oder CurrentGen?

Nach drei minder identischen Agenten-Abenteuern haben die Ubisoft-Entwickler bei "Double Agent" etwas Neues ausprobiert: Sam spioniert in der Rolle des Doppelagenten im Auftrag zweier Parteien, arbeitet im Solo-Modus mit KI-Personen zusammen, verzichtet häufig auf seine Ausrüstung und geht seiner Agententätigkeit nicht mehr ausschließlich nachts nach. Wie stark die jeweiligen Aspekte in Erscheinung treten, hängt davon ab, welche Version Ihr spielt. Zwar liegt der Xbox 360 und den Konsolen der aktuellen Generation die gleiche Geschichte zugrunde, erzählt wird sie aber auf ganz unterschiedliche Weise. So bekommen NextGen-Spione Sam Fisher häufiger am hellichten Tag zu Gesicht. Ob in Kinshasa, der Schneewüste von Ochotsk oder auf einem Kreuzfahrtschiff vor Conzumel – im strahlenden Sonnenschein oder im Schneesturm kann der Agent nicht mehr mit den Schatten der Nacht verschmelzen. Doch ein findiger Agent weiß sich zu helfen, beispielsweise indem er sich in einem Schrank versteckt. Schließlich haben die Entwickler bei der Xbox-360-Version auf eine detaillierte Helligkeitsanzeige verzichtet. Ob Ihr Gefahr lauft, von einem patrouillierenden Gegner entdeckt zu werden, erkennt Ihr an einer Signallampe, die Sam an seiner Schutzweste trägt. Eine grüne Färbung attestiert Euch volle Tarnung, bei gelb können Euch die Wachen sehen und bei rot solltet Ihr die Beine in die Hand nehmen. Seine Hände braucht Sam Fisher mehr denn je: Um



XB Teamwork: Sam hilft Jamie via Räuberleiter hinauf. Nur wenn beide Charaktere zusammenarbeiten, gelingt ihnen die Flucht aus dem Gefängnis.

Janina Wintermayr



Ich bin hin- und hergerissen: Einerseits gefällt es mir, auf der Xbox 360 am Tag zu spionieren und mich frei von Missionszwängen im Hauptquartier der Terroristen zu bewegen, andererseits vermisse ich ein wenig die klassische Struktur von "Splinter Cell". Das bekomme ich wiederum auf aktuellen Konsolen zur Genüge, leider nicht in der schicken Optik der NextGen-Variante. Xbox, PS2 und Gamecube bieten andere Vorzüge: Teamarbeit mit einem KI-Charakter beispielsweise. Die ist spielerisch zwar simpel, sorgt aber für Abwechslung. Auch das Vertrauensfeature finde ich auf den aktuellen Konsolen besser umgesetzt: Statt zweier Sympathiebalken auf der Xbox 360, die Ihr komplett füllen könnt, ohne Konsequenzen zu fürchten, darf der Vertrauenspegel hier nie zu sehr in eine Richtung ausschlagen. Welche Aufgaben Ihr erfüllt, will sorgfältig überlegt sein. Dafür ist die Präsentation der NextGen-Variante über jeden Zweifel erhaben und weckte bei mir ein ums andere Mal Gewissensbisse nach einer fatalen Entscheidung. "Splinter Cell"-Fans rate ich deshalb zum Kauf beider Varianten, da sich diese spielerisch und inhaltlich deutlich voneinander unterscheiden.



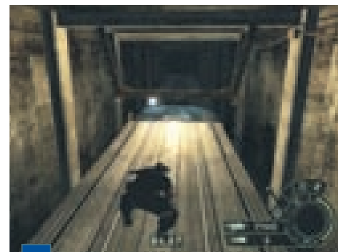
PS2 Für welche Partei Ihr Missionsziele erfüllt, beeinflusst die Vertrauensanzeige. Schwingt das Pendel zu sehr in eine Richtung, heißt es Game Over.


NGC Böse Überraschung: Den ahnungslosen Gegner schnappt sich Sam selbst durch dünnes Eis. Auf der Xbox 360 kann er das sogar von unter Wasser.

dem Sichtbereich der Wachen zu entgehen, klettert Ihr an Häuserfassaden oder Rohren entlang und seilt Euch kopfüber zu einer startbereiten Rakete hinab. Das bestehende Bewegungsrepertoire wurde nicht nur verfeinert, sondern um neue Techniken erweitert: Sam hat gelernt, mit dem Fallschirm abzuspringen (und Ihr im richtigen Moment die Reißlinie zu ziehen) sowie einen Hubschrauber zu steuern. In zwei Missionen taucht er sogar unter einer Eisschicht zum Einsatzort. Dort, wo das Eis besonders dünn ist, könnt Ihr die Oberfläche durchbrechen und einen Gegner in die Tiefe reißen. Die Wärmebildkamera hilft Euch, das bedauernswerte Opfer selbst durch zentimeterdick gefrorenes Wasser zu erkennen. Wie bereits erwähnt, spielt ein Großteil der Missionen bei Tag, was den Nutzen eines Nachtsichtgeräts erheblich mindert. Einige Einsätze bestreitet Ihr deshalb ohne die treue Sichthilfe. In Kinshasa bekommt Ihr stattdessen eine Sonnenbrille, um Euch vor grellem Licht zu schützen. Dank des neuartigen Satellitenradars seid Ihr dennoch den Gegnern immer einen Schritt voraus. Der einblendbare Kartenausschnitt aus der Von-oben-Ansicht zeigt Euch die aktuelle Position der Feinde sowie deren Alarmstatus.

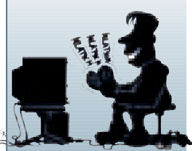
Gemeinsam oder einsam?

Traditioneller ist der Spielablauf auf


PS2 Auf dem Dach des fahrenden Geldzugs müsst Ihr Euch rechtzeitig ducken.

den aktuellen Konsolen: Helligkeits- und Geräuschanzeige vermitteln in den meist dunklen Szenarien ein gewohntes Maß an Sicherheit, dank Nachtsichtgerät fühlt Ihr Euch den Feinden stets überlegen. Im bekannten "Splinter Cell"-Universum dürfen Hightech-Spielereien und Waffen nicht fehlen. Zwar bekommt Ihr Schalldämpferpistole mit elektromagnetischem Störimpuls, Haftkamera und Minen auch in der NextGen-Variante, dort nutzt Ihr diese aufgrund der freieren Struktur jedoch seltener.

André Kazmaier



Der Volontär muss mit den Oldie-Versionen vorlieb nehmen. Und zunächst wollte es mich nicht so recht packen. Schuld sind vor allem die misslungenen ersten Missionen: Der Gefängnis-Ausbruch ist zwar eine nette Idee, die Umsetzung aber bescheiden – ohne Waffen und Visoren macht "Splinter Cell" einfach keinen Sinn. Das folgende JBA-Hauptquartier lockt mit offener Missionsstruktur, die dadurch entstehenden Orientierungsprobleme vermiesen mir aber die Laune. Danach geht's jedoch steil bergauf; der Spielablauf wird wieder linearer und besinnt sich auf seine Stärke: fesselnde Versteckspiele. Gut gefallen hat mir auch die packende Doppelagenten-Story und der klasse Coop-Modus. Optisch am ansprechendsten ist die Xbox-Fassung, auf dem Gamecube ruckelt's.

Oliver Schultes



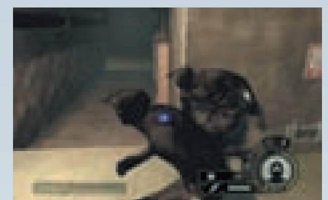
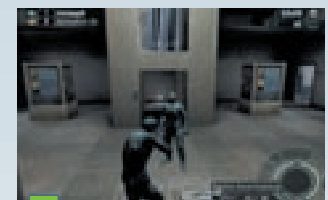
Lieber Sam Fisher! Ich kenne und liebe dich jetzt seit drei Jahren, aber die jährlichen Treffen haben unsere Beziehung zur Routine werden lassen. Ich habe das Gefühl, alles von dir zu wissen. Da hilft es auch nicht, dich das erste Mal in HD-Optik zu sehen. Zumal du im NextGen-Outfit nicht durchweg eine gute Figur machst: Ruckler, Tearing und pixelige Bitmap-Hintergründe stehen dir gar nicht gut zu Gesicht. Darüber hinaus finde ich deine Einsätze nicht mehr so inspiriert wie früher – wirst halt auch nicht jünger! Was mir aber richtig sauer aufstößt, ist dein plötzlicher Drang zu mehr Freiheit: Ich will nicht, dass du irgendwann zu einer Gangsta-Kopie verkommst – spiel nicht so viel "GTA", dann klappt's vielleicht wieder mit uns. Bis dahin mache ich eine Beziehungspause!

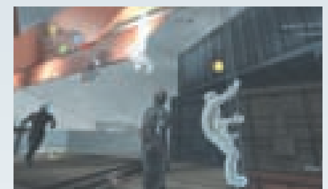
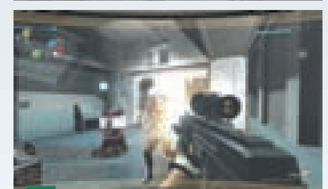
▪▪▪ Spion vs. Spion ▪▪▪

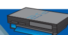
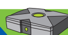
Die unterschiedlichen Multiplayer-Modi von "Double Agent"

Auch die Multiplayer-Kampagne von "Splinter Cell: Double Agent" unterscheidet sich von Konsole zu Konsole. Nur scheinbar beim Alten geblieben ist das Mehrspieler-Sortiment der aktuellen Generation: Im Versus-Modus (PS2 und Xbox) treten jetzt nicht mehr Spione gegen Söldner an, sondern bekriegen sich Agenten der Echelon-Truppe. In sieben Spielvarianten liefern sich sechs Spione aus der Third-Person-Ansicht einzel- oder teambasierte Kämpfe. Im Modus 'Sam gegen alle' mimt ein Spieler den Superagenten, bis er von einem anderen Teilnehmer erschossen wird. Der Schütze übernimmt dann die Rolle von Sam Fisher. Gewohnte Action bietet der Coop-Modus: Zwei Spieler (auf PS2 und Gamecube via Splitscreen, auf Xbox auch Online) unterstützen in 14 Missionen Sam Fisher bei seiner Solokampagne.

Ganz anders der Multiplayer-Modus "Echelon vs. Upsilon" auf Xbox 360, der sich ausschließlich über Xbox Live und System Link spielen lässt. Drei Spione treten hier entweder im Team oder als Konkurrenten gegen drei Söldner an. Die eine Gruppe wird ausgeschickt, um Computer zu hacken, die andere, um dies zu verhindern. Während die Söldner über Schusswaffen, Taschenlampe und ein Radar verfügen, welches in der Nähe eines Gegners zu pulsieren und vibrieren beginnt, machen sich Spione die verwinkelte, mit unzähligen Klettergelegenheiten, Lüftungsschächten und dunklen Ecken ausstaffierte Levelarchitektur zu Nutze. Ein klassischer, missionsbasierter Coop-Modus wie auf den aktuellen Konsolen fehlt dagegen. Für Abwechslung will Ubisoft schließlich mit Downloads sowie arrangierten Wettbewerben sorgen.

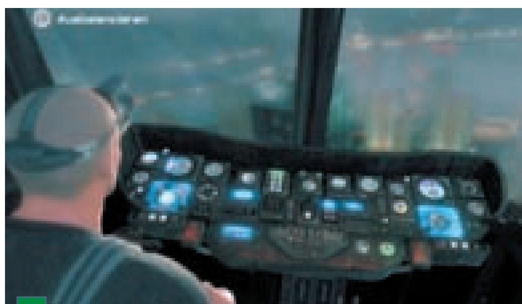


XB Im Versus- und Coop-Modus sind die Spione unter sich.

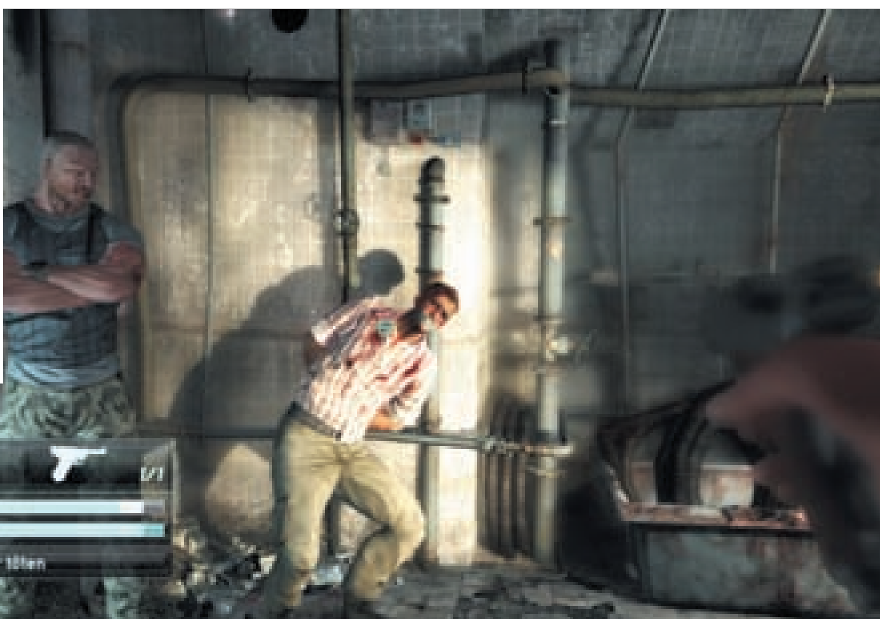


360 Söldner spielen in der Ego-Sicht, Spione in der Third-Person-Sicht.


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Gamecube


360 Xbox-360-exklusiv sind die interaktiven Level-Intros. In Shanghai müsst Ihr einen trudelden Helikopter abfangen.



360 Die Vertrauensbeweise sind bedrückend in Szene gesetzt. Die stimmungsvolle Inszenierung wird dabei durch die Ego-Sicht intensiviert.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	4	6	–
Online	4	6	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ✓ ProLogic 2

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ○ Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Stereo ○ 60Hz ○ ProLogic 2

Splinter Cell: Double Agent

Playstation 2 – 91% Spielspaß – Grafik 84 % – Sound 85 %

Xbox – 93% Spielspaß – Grafik 88 % – Sound 86 %

Gamecube – 90% Spielspaß – Grafik 82 % – Sound 85 %

Grandioser Spionage-Thriller mit neuen Ideen, die das facettenreiche Spiel intelligent bereichern.

Die Levels auf PS2, Xbox und Gamecube sind im Aufbau beengter, enthalten mehr Fallen, aber auch mehr dunkle Ecken, um sich zu verstecken. Neben den thematisch gleichen Schauplätzen hat jede Version noch ihre exklusiven Missionen: Den Geldzug und das verschneite New York gibt es nur auf den aktuellen Konsolen, Shanghai ist der Xbox-360-Fassung vorbehalten. Besitzer der NextGen-Variante genießen außerdem den Luxus, sich im Hauptquartier der Terroristen ohne bindendes Missionskorsett frei zu bewegen. Vorgegeben sind lediglich einige Aufgaben, die Ihr, sofern es Euch beliebt, innerhalb eines festgesetzten Zeitrahmens erfüllen könnt. Weil Ihr für die JBA und NSA gleichzeitig spioniert, führt das zwangsläufig zu Überschneidungen. Wenn also die Terroristen verlangen, dass Ihr jemanden umbringt oder eine Bombe zündet, will die NSA genau das Gegenteil. Eure Entscheidung beeinflusst die Zuversicht der Partner in Euch. Anhand eines (auf der Xbox 360 zwei) Balkens könnt Ihr ablesen, wie stark Euch die Parteien ver- respektive misstrauen. Die Vertrauensanzeige sollte sich dabei stets die Waage halten, wenn Ihr dem Game Over nicht bedrohlich nahe kommen wollt. Das Verhältnis zu Euren Arbeitgebern bestimmt auch, wie viel Ausrüstung Ihr zu Beginn einer Mission gestellt bekommt. Fleißige NextGen-Doppelagenten schalten außerdem Upgrades für Waffen und Hightech-Spielereien frei und sparen sich so beispielsweise das manuelle Knacken von Türschlössern. Auf der Xbox 360 führt eine Entscheidung über Leben und Tod eines KI-Charakters in einer der letzten Missionen sogar zu einem geänderten Spielablauf – Motivation für mehrmaliges Durchspielen ist also vorhanden. Besitzer aktueller Konsolen brauchen angesichts der Variationsfülle der nächsten Generation nicht verzagen: Ihr Abenteuer sieht im Solo-Modus Teamaktionen mit einem KI-kontrollierten Charakter vor. Die Zusammenarbeit funktioniert nach bekanntem Coop-Schema und schafft eine starke Bindung zu Eurem Digikumpel. Schließlich steht Ihr nicht nur einmal vor der Wahl, ob Ihr Eure neu gewonnenen Freunde für die Mission opfert. *jw*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Ubisoft, Kanada/China
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ Vertrauensfeature beeinflusst Ablauf
+ Teamaktionen im Solo-Modus
+ famoses Zusammenspiel von Licht und Schatten
+ grandioser Coop-Modus

Contra
- keine Söldner mehr im Multiplayer

Alternativen:

PS2	**Metal Gear Solid 3 Subsistance** (91%, MAN!AC 11/06)
Xbox	**Batman Begins** (82%, MAN!AC 08/05)
NGC	**Batman Begins** (82%, MAN!AC 08/05)



NEXTGEN-FAKTOR

Effekte, Animationen und detailliertes Charakterdesign begeistern. Hin und wieder enttäuschen jedoch platte Hintergrundtexturen.

TV VS HDTV

Spione mit 4:3-Glotzen schauen in die Röhre: "Double Agent" hat kein Vollbild und ruckelt bei 50 Hz außerdem merklich stärker.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	6
Online	6
System	360

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
+ variabler Spielverlauf durch Vertrauen
+ interaktive Missionsintros
+ schicke NextGen-Grafiken
+ actionreicher Multiplayer-Modus

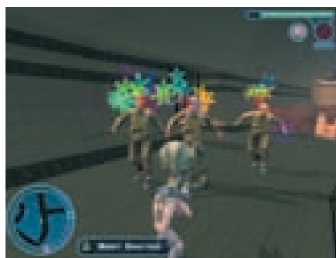
Contra
- relativ lange Ladezeiten
- Tearing und Ruckler

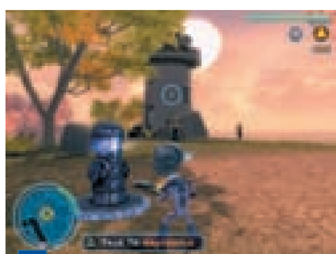
Splinter Cell Double Agent

Xbox 360 – 90% Spielspaß – Grafik 80 % – Sound 86 %

Famose Schleich-Action, die auf NextGen verstärkt auf spielerische Freiheit setzt.

Destroy All Humans 2





PS2 Ihr verbreitet freie Liebe und den Glauben an Alien-Gott Arkvoodle.



PS2 Die Gallier fürchten sich davor, die Briten tifft es: Den MI6-Agenten fällt wortwörtlich der Himmel auf den Kopf. Der Meteoritenschlag ist eine eindrucksvolle Waffe.

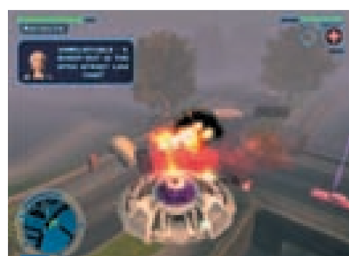
Die Flower Power-Generation protestierte gegen Krieg und Zerstörung und praktizierte freie Liebe. Alien Crypto macht sich beides zunutze, um die Menschheit zu unterjochen. Waren es in "Destroy all Humans" die US-Sittenwächter der 50er-Jahre, die Crypto sein Invasionsrecht streitig machten, gehen zehn Jahre später die Russen dem Außerirdischen auf die Nerven. Zuerst bomben sie sein Mutterschiff aus dem Orbit, dann versuchen sie, mit Hilfe der Hippies die Macht zu übernehmen und verwandeln schließlich ahnungslose Bürger in Mutanten-Bestien.

Krieg der Welten

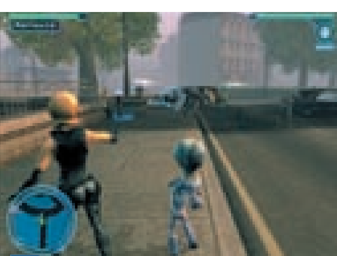
Des Rätsels Lösung führt den vorlauten Furon diesmal über die Grenzen der USA hinaus: Ausgehend vom idyllischen Küstenstädtchen Bay City (San Francisco) besucht Ihr vier weitere Schauplätze, darunter Albion (London) und Takoshima (Tokio). Dort setzt Ihr die aus dem Vorgänger bekannten Techniken zur Unterwerfung der hiesigen Bevölkerung ein: Bewegt via Telekinese Personen, Autos und Gegenstände, lest Gedanken und extrahiert via Analsonde Gehirne. Die grauen Zellen erntet Ihr diesmal nicht als Zahlungsmittel, sondern als Energielieferant für eine ganz besondere Fähigkeit: Genug Hirnmasse vorausgesetzt, könnt Ihr die Zeit für ein paar Sekunden anhalten – praktisch, um im Trubel ein paar KGB-Agenten zu atomisieren. Manche Missionen erfordern subtilere Taktiken: Übernehmt zeitweise menschliche Körper, damit Ihr mit Kontaktpersonen ungestört plaudern könnt. Werdet Ihr in Euer Alien-Form oder beim Körperraub gesehen, bricht Panik aus. Freie Liebe hilft den Geschockten, sich zu beruhigen und den Alarmpegel niedrig zu halten. Wandert dieser nämlich von blau über gelb und orange zu rot, werdet Ihr vom Jäger zum Gejagten. Besonders schnell auf der Abschussliste des Militärs landet Ihr, wenn Ihr mit der fliegenden Untertasse Chaos stiftet. Mit dem UFO macht Ihr Gebäude dem Erdboden gleich und entführt Menschen, um im Genmixer Eure Fähigkeiten zu verbessern. Neuerdings müsst Ihr die Landeplätze für das Fluggefährt freischalten, indem Ihr Statuen des Aliengottes Arkvoodle mit Opfergaben milde stimmt. Einige Nebenmissionen drehen sich ebenfalls um die Furonreligion, die Ihr versucht, unter den Hippies zu verbreiten. Schließlich entdeckt Crypto neben seiner spirituellen auch seine soziale Ader: Im Coop-Modus könnt Ihr mit einem Klonbruder gemeinsam auf Menschenjagd gehen. *jw*

Janina Wintermayr

Wie erheiternd eine Alieninvasion sein kann, hat der Vorgänger gezeigt. Weil "Destroy all Humans 2" dem Prinzip des ersten Teils treu bleibt, wird auch hier mit viel Humor gemeuchelt: Cryptos freches Mundwerk, seine skurrilen Waffen und die gewollt klischeehafte Inszenierung bringen auch den größten Miesepeter zum Schmunzeln. Schließlich überzeugen neben der humoristischen Präsentation auch die spielerischen Inhalte: Fünf abwechslungsreiche Areale, deutlich herausfordernde Nebenmissionen sowie ein Zweispieler-Coop-Modus sorgen für größtmögliche Zerstreuung. Technisch bewegt sich "Destroy all Humans 2" auf dem Niveau des Vorgängers und wirkt daher stellenweise bieder. Die Xbox-Version erscheint hier zu Lande nicht mehr.



PS2 Demolition Alien: Mit dem UFO sorgt Ihr schnell für große Zerstörung.



PS2 Geliebter Feind: In KGB-Agentin Natalya findet Ihr eine Verbündete.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
EyeToy, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November (EU-Import)
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pandemic, Australien
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ witzige Inszenierung
+ Abwechslung durch UFO
+ Zweispieler-Modus
+ motivierende Nebenmissionen

Contra
- grafisch unspektakulär
- wenig spielerische Neuerungen

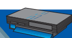
Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories (89%, MAN!AC 08/06)
Xbox	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 08/05)
NGC	True Crime: SNew York City (74%, MAN!AC 02/06)

Destroy All Humans 2

Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 82 %
84 % Spielspaß

Technisch biedere Action-Parodie, die vor allem durch hohen Unterhaltungswert glänzt.


Playstation 2

Xbox 360

VIDEO AUF DVD!

NBA Live 07


360 Not in my house! Beim Monsterblock des toll aussehenden Shaq werden Erinnerungen an Dikembe Mutombo wach.

Wenn am 31. Oktober die nordamerikanische Basketball-Liga in die neue Saison startet, stehen die PS2- und Xbox-360-Versionen von EAs Korbjagd "NBA Live 07" bereits in den Läden – Gamecube (weltweit) und alte Xbox (nur Europa) hingegen schauen in die Röhre. Dafür investierte die kanadische EA-Sports-Abteilung mehr Zeit in die Entwicklung der Xbox-360-Fassung. Nun könnt Ihr auch auf Microsofts Next-Gen-Kiste in den 'Dynasty'-Modus und das All-Star-Wochenende starten oder auf die 'Freestyle Superstar'-Moves der Topathleten zurückgreifen. Wie schon im letzten Jahr bekommen Xbox-360-Sportler jedoch nicht den ganzen Umfang der alten Generation spendiert: So treten PS2-Sportler zusätzlich beim One-on-One oder der 'Freestyle Challenge' an, absolvieren ein hilfreiches individuelles Training und freuen sich über drei zusätzliche 'Freestyle'-Varianten und den 'X-Factor'. Letzterer motzt einen von Euch vor der Partie auserwählten sechsten Mann für kurze Zeit zum Starspieler auf.

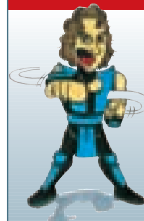
Dank der verfeinerten 'Freestyle'-Kontrolle seid Ihr nun in der Lage, zwischen den Spezialfähigkeiten hin und her zu schalten. Aufbauspieler Steve Nash beispielsweise ist sowohl genialer Playmaker als auch herausragender Drei-Punkt-Schütze. Via L1-Taste und rechtem Stick greift Ihr auf die individuellen Glanzstücke zurück: High-Flyer dunken ins Glück, Spielmacher zaubern No-Look-Pässe aus dem Ärmel. Vor allem der aufgemotzte Dynasty-Modus protzt mit gigantischem Umfang: Ihr startet eine (fast) lebenslange Managerkarriere und leitet alle Geschicke Eures Lieblingsklubs: Engagiert Talent-Scouts, überwacht die Drafts, schickt Eure Jungs ins Trainingslager oder spielt gar eine komplette Pre-Saison.

Mehr Variabilität

Brauchtet Ihr bei früheren Basketball-Titeln nur einen Knopf zum Korberfolg und konntet nicht selbst zwischen Dunk und Sprungwurf entscheiden, stellt Euch "NBA Live 07" gleich drei Varianten zur Wahl: Entweder versucht Ihr einen normalen Korbwurf via Kreistaste (360: B), setzt mittels Dreieck-Button (360: Y) zum


360 Knifflig: Im Dunk-Tutorial stimmt Ihr Vorlage- und Absprung-Timing ab.

Matthias Schmid



Fast alles falsch gemacht! "NBA Live 07" hat mich stark enttäuscht, doch bevor ich meine Standpauke beginne, die wenigen positiven Weiterentwicklungen: In der Zone fühlen sich Eure Spieler 'echter' an, sie stoßen aneinander an, drängeln, schieben. Auch die verfeinerte 'Freestyle'-Kontrolle macht Sinn – die nach wie vor zu starken Superstars stören dennoch. Die Präsentation auf Xbox 360 ist eine Wucht – bis auf die ausgemerzten Ruckler ist es aber nicht besser als im Vorjahr. Dafür nerven übertrieben starke Verteidiger, miese Korbleger- und Dunkausbeute sowie hakeliger Spielablauf. Manch einer mag das als gesteigerten Realimus bezeichnen, vor allem auf PS2 aber spielt sich "NBA Live 07" einfach deutlich schlechter als der Vorgänger.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.easports.de

Pro
- dicke Lizenz und gigantischer Umfang
- spaßiger Slam-Dunk-Contest
- schlauere CPU-Spieler, deren starke...

Contra
- ...Verteidigung den Spielfluss hemmt
- unrealistisch niedrige Trefferquote
- etliche Grafik- und Clipping-Fehler

Alternativen:
PS2: NBA 2K7 (Test auf Seite 82)
Xbox: NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
NGC: NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)

NBA Live 07
Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 83 %
78% Spielspaß

Schritt zurück: nach wie vor gutes Basketball, das im Vorjahr aber besser spielbar war.

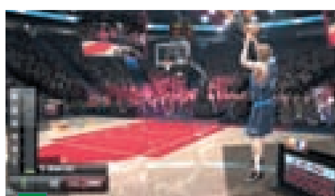

360 Ein echter Hingucker: Auf Xbox 360 ist "NBA Live" eine optische Granate – massig Zuschauer und detaillierte Sportler imponieren. Allerdings gab es das auch schon im letzten Jahr zu bestaunen, große Verbesserungen blieben aus.



PS2 Diesel Shaq bei seiner 'Lieblingsbeschäftigung', dem Freiwurf. Die Spielermodelle gefallen auch auf PS2, dafür müsst Ihr mit Kantenflimmern leben.

Korbleger an oder versucht auf Viereck-Druck (360: X) einen Dunking. Auch das Pass-System wurde dezent überarbeitet: So seid Ihr nun wie in "FIFA" oder "Pro Evolution Soccer" durch längeren Buttondruck in der Lage, zu weiter entfernteren Kollegen zu spielen. Mehrfache, schnelle Pass-Befehle werden mit flüssigeren Stafetten belohnt. Beim Slam-Dunk-Wettbewerb hingegen heißt es umdenken: Via rechtem Stick gebt Ihr Euch selbst eine Vorlage – das reicht vom bloßen 'Ball-in-die-Luft-werfen' bis hin zum 'Brettpass-plus-eleganter-Radschlag'. Hebt dann auf Button-Kommando ab und drückt vor dem eigentlichen Dunk erneut aufs Knöpfchen – eine Zeitlupe fängt den 'Akt des Stopfens' optimal ein.

Die große, weite Online-Welt breitet sich nur vor Xbox-360-Athleten aus: Ihr macht ein schnelles Spiel, startet eine 'Multiplayer-Koop'-Partie, treibt Euch in Lobbies herum und poliert Eure Ranglistenposition mit Siegen auf. Darüber hinaus wurde die ESPN-Lizenz gemolken: Freut Euch über aktuelle NBA-Ergebnisse im durchlaufenden Ticker und genießt ständig aktualisierte Podcasts. Wie in jedem Jahr fügt sich auch der Hip-Hop-Soundtrack nahtlos ins schick präsentierte B-Ball-Ambiente ein. *ms*



360 Debakel beim Dreier-Contest: Die Trefferquote lässt zu wünschen übrig.

NEXTGEN-FAKTOR

Polygonpracht: Extrem detaillierte Sportler verwöhnen das Auge – im Vergleich zur letztjährigen Version hat sich aber kaum etwas getan.

TV VS HDTV

Aufatmen: besser lesbare Schriften als im letzten Jahr und keinerlei Balken. Auch auf alten Glotzen macht "NBA Live 07" was her.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei | Preis: ca. 70 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
- imposante Präsentation
- hervorragende Spielermodelle
- Online-Matches und ESPN-Anbindung
- 'Dynasty'-Modus jetzt auch mit drin...

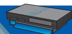
Contra
- ...aber andere Modi der PS2 fehlen
- spielt sich hakeliger als im Vorjahr

NBA Live 07

Xbox 360
Grafik 79 %
Sound 83 %
80 % Spielspaß

Spielerisch gutes NextGen-Spektakel mit mehr Modi, aber weniger Spielspaß als im Vorjahr.




Playstation 2

Xbox 360



NBA 2K7

Zu Dreamcast-Zeiten waren die Basketball-Simulationen der 2K-Serie das Non-Plus-Ultra. Konnten die ersten PS2- und Xbox-Vertreter das hohe Niveau noch halten, zeigte die Formkurve danach nach unten. Nach dem Tief im Jahre 2005 gab's bereits in der letzten Saison einen Hoffnungsschimmer – dennoch musste man Platzhirsch EA mit seiner "Live"-Franchise den Vortritt lassen. Mit der "2K7"-Ausgabe soll nun alles besser werden. Deshalb spendierten die amerikanischen Entwickler der Xbox-360-Version einen nagelneuen '24/7'-Modus: Erstellt zuerst im vielfältigen Editor einen Charakter nach Euren Vorstellungen und bahnt Euch dann Euren Weg von der Straße an die Spitze. Anfangs stehen Streetball-Turniere in schmuddeligen Hinterhöfen auf dem Programm, später winkt der erste NBA-Profi-Vertrag. PS2-Baller müssen zwar darauf verzichten, dürfen sich jedoch (wie Xbox-360-Besitzer) monatelang im 'Association'-Managermodus austoben. Der komplizierten Menüführung zum Trotz leitet Ihr hier sämtliche Tagesgeschäfte eines NBA-Vereins: Spieler beobachten und unter Vertrag nehmen, Gehälter verhandeln oder an der 'Starting-Five' herumschrauben.

Auch für zwischendurch bietet "NBA 2K7" eine stattliche Anzahl Spielvarianten: schnelle Freundschaftspartien, rassige Streetball-Matches, vorgegebene Spielsituationen, Turniere oder Training. Daneben perso-



PS2 Animationen und Hintergründe der PS2-Fassung fallen zwar nicht so spektakulär aus wie auf Xbox 360, können sich aber immer noch sehen lassen.



PS2 Asia-Court: Streetball dürft Ihr auch an exotischen Orten zelebrieren.

Matthias Schmid



Bei diesen Animationen fällt mir die Kinnlade herunter! Nachdem im letzten Jahr "NBA Live 06" den sabbernden 'Will haben'-Gesichtsausdruck bei mir auslöste, gelingt dies nun "NBA 2K7". Derart geniale Sprung- und Laufbewegungen sowie Stoff-Animationen sind mir noch nicht untergekommen. Der Umfang ist gigantisch, das Spielsystem sinnvoll verbessert: Trotz harter CPU-Verteidiger spielt sich die Ballhatz erfreulich flott, lediglich Würfe via rechtem Knüppel klappen nicht optimal. Als Fan der "2K" bis "2K3"-Teile freut mich dieses Comeback in optischer wie spielerischer Hinsicht besonders. Schaut man im Standbild dann doch etwas genauer hin, verbergen sich hinter all dem Glanz einige hässlich modellierte Athleten (u.a. Nowitzki) und viele Clipping-Fehler.



360 Der Meister gegen den Vizemeister: Da die CPU-gesteuerte Abwehrreihe äußerst geschickt agiert, ist es kein Leichtes für Dirk Nowitzki & Co., Revanche für die diesjährige Finalniederlage zu nehmen.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	2		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: 2K Sports/Visual Concepts, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.2ksports.com

Pro
- variantenreiches Spielsystem
- langfristig motivierende Karriere
- gelungene Präsentation
- kostet nur 40 Euro

Contra
- viele Clippingfehler
- etwas hakeliger als auf Xbox 360

Alternativen:

PS2	NBA Live 07 (Test auf Seite xx)
Xbox	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
NGC	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)

NBA 2K7

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 80 %
83 % Spielspaß

Klasse B-Ball-Simulation – technisch wie spielerisch jedoch etwas schwächer als die NextGen-Version.

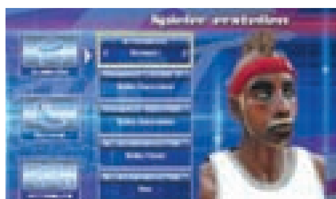
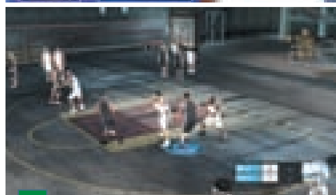



360 Afro-amerikanische Stars wie Shaq oder Wade sehen auch im Standbild genial aus, Weißbrote wie Nowitzki (klein) oder Nash wirken hingegen wie Untote.

nalisiert Ihr Eure Crib und bastelt auf Xbox 360 im Schnittprogramm sogar Eure eigenen Highlight-Videos.

Nah am Vorbild

Der Spielablauf in "NBA 2K7" orientiert sich sehr am echten NBA-Alltag – die alte Weisheit, 'Mit Offensive gewinnt man Spiele, mit Defensive die Meisterschaft' trifft einmal mehr ins Schwarze. So brillieren die CPU-Verteidiger mit hervorragendem Stellungsspiel und machen Euch das Angreifen schwer. Dank cleverem Steal-System via rechtem Analogstick seid aber auch Ihr gut gewappnet. Dennoch kommen Angriffstechniken nicht zu kurz. Das nicht gerade einsteigerfreundliche 'Isomotion'-Feature ermöglicht zwar versierte Dribblings, kann aber bei Anfängern leicht in hektisches Gehampel ausarten. Leichter zu verstehen sind da schon die zwei unterschiedlichen Passarten (normal und flach) sowie der neu eingeführte 'Hop-Step', mit dem Ihr die Verteidiger austrickst. Doch Vorsicht: Hier herrscht Schrittfehler-Gefahr. Natürlich dürft Ihr mit den original NBA-Teams auch online ran. Im Gegensatz zur EA-Konkurrenz sogar schon mit der PS2. *ms*

360 Baut im Editor ein Alter Ego und erobert die Hinterhöfe.



NEXTGEN-FAKTOR

Luxuriöse Hintergründe, tolle Spielermodelle und bestechende Animationen machen "NBA 2K7" zum Hingucker – lediglich Clippingfehler stören.

TV VS HDTV

Auf Standardfernsehern ist das Basketball-Spektakel nicht mal halb so imposant. Die niedrigere Auflösung macht viele Details zunichte.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Veröffentlichung:
360 November

Pro
- realistisches, aber dennoch flüssiges Spiel
- grandios animierte Charaktere
- massig Modi und Spielvarianten
- gute KI der Mit- und Gegenspieler
- kurzweiliger 24/7-Modus, der...

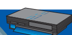
Contra
- ...optisch aber abfällt

NBA 2K7

Xbox 360
Grafik 77 %
Sound 80 %
87 % Spielspaß

Spektakuläres HDTV-Basketball mit tiefgründigem Spielsystem und starker Modiauswahl.



 Playstation 2  Xbox 360

WWE SmackDown vs. Raw 2006





PS2 Snitsky wehrt sich auf Biegen und Brechen. Fröhliches Knöpfchendrücken!



PS2 Halsbrecherisches Manöver: Hervorragend modellierte Charaktere begeistern die Fans. Beachtet die Mimik des 'Dead Man'. Leider schwitzen die PS2-Ringer nicht.

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4		
	Via Linkkabel	–		
	Online	4		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.svr2007.com

Pro
+ sehr viele Spielmodi
+ gigantische Editorenvielfalt
+ sehr gute audiovisuelle Präsentation...

Contra
- ...mit teils hampeligen Animationen
- gelegentliche Clipping-Fehler
- begrenzte Interaktionsmöglichkeiten

Alternativen:
PS2 Rumble Roses (77%, MAN!AC 03/05)
Xbox WWE Raw 2 (73%, MAN!AC 12/03)
NGC WWE Day of Reckoning 2 (79%, MAN!AC 10/05)

WWE SmackDown vs. Raw 2007
Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 83 %
88% Spielspaß

Die neue Wrestling-Referenz punktet mit Muskeln, Möpsen und Manövern. Daumen hoch!

Der November wird ein Fest für Wrestling-Fans. Während zahlreiche Begeisterte zur 'Smack-Down Survivor Series Tour' nach Nürnberg pilgern, freuen sich Stubenhocker über das jährliche 'WWE'-Update aus dem Hause THQ. Diesmal offeriert uns das Fleischfestival eine echte Neuerung, denn die Entwickler haben die Kampfsteuerung komplett überarbeitet.
Das 'Analog Control System' verzichtet weitgehend auf hektisches Knöpfchen-Malträtieren und setzt statt dessen auf intuitives Vorgehen. Dazu später mehr. Eine Weiterentwicklung stellen auch die vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung dar – auf der Xbox 360 nutzt Ihr vom Feuerlöscher bis zum Fan-Schild alles, was Ihr sehen könnt, zu Eurem Vorteil. PS2-Sportler müssen diesbezüglich mit weniger Freiheiten auskommen.

Wer die Wahl hat...

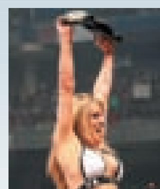
"SmackDown vs. Raw 2007" bietet eine opulente Auswahl diverser On- und Offline-Spielmodi. Entscheidet Euch in der 'Exhibition' für Einzel- oder 'Tag Team'-Matches, auch 'Triple Threat' (zu dritt im Ring) oder den 'Fatal 4-Way' (zu viert) dürft Ihr wählen. Natürlich sind auch 'Handicap'- und 'Royal Rumble'-Kämpfe wieder mit von der Partie. Als ob das nicht genug wäre, beweist Ihr Euch in 16 Veranstaltungen wie dem 'Buried Alive Match' oder 'Hell in a Cell'. Mit 'Money in the Bank' präsentiert das Entwicklerteam eine neue Variante: Sechs Muskelpakete prügeln sich um einen Koffer, der über dem Ring hängt. Zu guter Letzt strebt Ihr in zahlreichen Meisterschaften nach dem Titel.
Wer etwas mehr Zeit mitbringt, feilt im Saison-Modus mit einem der über 30 Original-Charaktere oder einem selbst erstellten Athleten an seiner Karriere. In sich mehrfach verzweigenden Handlungssträngen erlebt Ihr hautnah das Seifenoper-Flair der WWE. Rivalitäten, Intrigen und Vendetten sind für aufstrebende Raufbolde an der Tagesordnung. Welch Glück, dass sich im Ring auch wahre Freundschaften entwickeln können!

Alles nur Show!

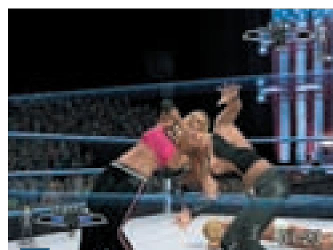
Aber warum immer im Rampenlicht stehen? Als 'General Manager' agiert Ihr für die Sendungen 'SmackDown' oder 'Raw' hinter den Kulissen. Im Kampf um Fans und Einschaltquoten nehmt Ihr Sportler unter Vertrag und organisiert Veranstaltungen. Inszeniert Feindschaften und Eifersuchts-

▪ ▪ ▪ Wrestler wechsel dich ▪ ▪ ▪

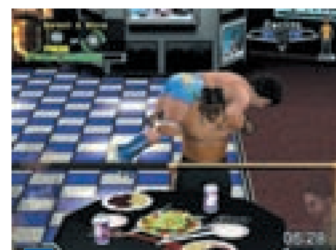
Was in "WWE SmackDown vs. Raw 2007" nicht mehr stimmt



Die Tücken einer langen Entwicklungszeit machen sich bemerkbar: Der Kader im Spiel ist schon bei dessen Veröffentlichung zwangsläufig veraltet. So tummeln sich einige Muskelberge inzwischen beim jeweils anderen Brand (z.B. Melina und Johnny Nitro steigen nun bei Raw in den Ring), haben sich wie Trish Stratus (im Bild) aus dem Geschäft verabschiedet oder verdienen ihre Brötchen sogar bei einem direkten Konkurrenten. Megastar Kurt Angle schnürt seit kurzem für TNA (für die Midway ein Spiel entwickelt) die Stiefel. Die größte Änderung betrifft aber die WWE selbst: Dort wurde die legendäre ECW als dritte Marke wieder belebt – nächstes Jahr vielleicht auch virtuell?



PS2 Trish und Lita: Die Kurvendiskussion entwickelt sich zum Zickenkrieg.



PS2 Wer hat die Rippchen bestellt? Fangfrisch auf den Tisch im 'Bar Brawl'.



360 'Money in the Bank': Rey Mysterio bearbeitet den Eigenbau-Charakter, John Cena duelliert sich mit Kurt Angle. Nur Triple H und der Undertaker versuchen, den Geldkoffer zu erreichen. Die authentische Stadionatmosphäre fängt ein Screenshot nicht ein!

dramen, um die Zuschauer bei Laune zu halten – erfolgreiche Manager verpflichten sogar Story-Schreiber. Achtet aber auf das Befinden Eures Muskel-Kaders: Wer erschöpft in den Ring steigt, verletzt sich schneller. Andererseits fühlt sich minderwertig, wer zu selten ran darf.

Einfach auf die Fresse...

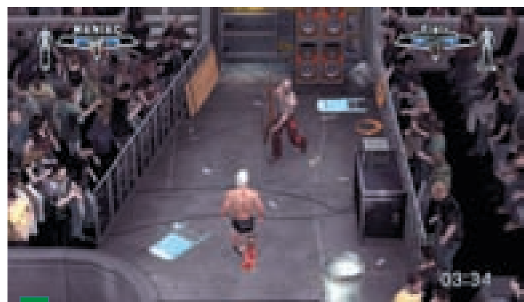
Kommando zurück: War nicht von einem neuen, intuitiven Kampfsystem die Rede? Genau! Neuerdings führt Ihr Griffe nicht mehr per Tastendruck, sondern via rechtem Analogstick aus. Die Kombination aus rechter Schultertaste und Stick erlaubt noch stärkere Griffe. Mit dem Gegner im Schwitzkasten drückt Ihr erneut in eine beliebige Richtung und führt einen Angriff aus. Das Intuitive daran: Drückt den Knüppel nach unten und befördert den Gegner auf die Matte. Für Würfe drückt Ihr nach oben. Wenn der Widersacher erst am Boden liegt, bearbeitet Ihr ihn mit dem rechten Stick weiter: nach oben für Tritte, links und rechts befinden sich 'Submission'-Moves. Um Euren Widersacher zu erlösen, pinnt Ihr ihn mit einer Abwärtsbewegung des Sticks auf die Matte. Neu auch die 'Ultimate Control-Grapples': Je nach gewähltem Haltegriff und Eurer Position im Ring führt Ihr weitere spektakuläre Aktionen aus.

Im üppigen Editor dürft Ihr alles Euren Wünschen anpassen, Position und Größe der Nasenlöcher inklusive! *mh*

Michael Herde



Ein Ring, sie zu knechten. Das Rezept, mit dem Vince McMahon seit über 20 Jahren Millionen scheffelt, geht auch für THQ auf. Die atmosphärische Präsentation fängt den Stil der TV-Vorlage außerordentlich gut ein. Dank Originalsprechern und ansehnlich modellierten Charakteren macht es jede Menge Laune, eine Karriere zu verfolgen oder als 'General Manager' einen Blick hinter die Kulissen zu werfen. Die Steuerung geht nach einiger Übung flott von der Hand, mit dem kniffligen Konter-System werde ich aber einfach nicht warm. Auch nervt es mich fürchterlich, dass ich wie ein Bekloppter auf die Tasten hämmern soll, wenn ich am Boden liege. Gelegentlich gehen Griffe wegen teils hampeliger Animationen und serientypischer Clippingfehler ins Leere. Generell hätte ich mir von einem NextGen-Wrestling optisch mehr erhofft – vom Schweißeffekt abgesehen sieht die PS2-Fassung nur geringfügig schlechter aus. Hardware-bedingt haben Sony-Jünger aber etwas weniger Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung als die Konkurrenz. Das stört aber nicht weiter. Fans freuen sich über wochenlange Keilereien mit unzähligen Spielmodi!



360 Vermöbelt Ric Flair mit Tischen und Stühlen – auch der Mülleimer darf zweckentfremdet werden!



360 Die 'Ultimate Control'-Moves: Der Undertaker lässt den armen MAN!AC am ausgestreckten Arm verhungern.

NEXTGEN-FAKTOR

Besonders eindrucksvoll sieht's zwar nicht aus, aber der NextGen-Schweißeffekt und verbesserte Spielermodelle gefallen.

TV VS HDTV

Auf älteren Geräten ist "SmackDown vs. Raw 2007" prima spielbar und sieht kaum schlechter aus. Leider ohne 50Hz-Unterstützung.

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 70 Euro

Veröffentlichung:
360 November

Pro
- intuitive Steuerung mit Tiefgang
- sehr viele Spielmodi
- trifft den Stil der TV-Vorlage sehr gut

Contra
- serientypische Clippingfehler
- Button-Hämmern zum Aufstehen nervt
- teils hampelige Animationen

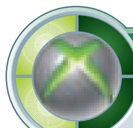
WWE Smackdown vs. Raw 2007

Xbox 360
Grafik 72 %
Sound 83 %
88 % Spielspaß

Hervorragend spielbares Wrestling mit unzähligen Spielmodi und Einstellmöglichkeiten.

VIDEO AUF DVD!

FIFA 07



NEXTGEN-FAKTOR

Spielermodelle und Stadien gefallen mit vielen Details – gelegentliche Ruckler und wenig spektakuläre Kamerasichten kosten Punkte.

TV vs HDTV

Da aus einer weit entfernten Perspektive sowieso nur wenig Details erkennbar sind, ist der Standard-TV-Nachteil nicht sehr groß.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei | Preis: ca. 70 Euro

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360: bereits erhältlich
- PS2: bereits erhältlich (88%, MAN!AC 11/06)
- Xbox: bereits erhältlich (88%, MAN!AC 11/06)
- NGC: bereits erhältlich (85%, MAN!AC 11/06)

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.easports.de

Pro
- + verfeinertes Pass-System
- + schicke Kicker
- + anspruchsvolle Schuss-Steuerung, die...

Contra
- – ...etwas zu sensibel geriet
- – weniger Modi und Mannschaften
- – nur mit Analogstick spielbar

Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer 6 (Test auf Seite 74)
Xbox	Pro Evolution Soccer 5 (93%, MAN!AC 11/05)
NGC	FIFA 07 (85%, MAN!AC 11/06)

FIFA 07

Xbox 360: **82%** Spielspaß
Grafik 70 %
Sound 85 %

Die bisher beste "FIFA"-Version für Xbox 360 – spielerisch noch nicht so klasse wie auf PS2 & Co.



360 Im Strafraum der Italiener stehen sich die Verteidiger auf den Füßen.



360 Wie in "PES 6" verlasst Ihr Euch bei Standards aufs Daumengefühl.



360 Imposante Kulisse: Der Panoramablick bei Standards zeigt am besten, mit wie vielen Details die Xbox-360-Fassung von "FIFA 07" geschmückt ist.

Im letzten Monat verblüffte uns "FIFA 07" für die CurrentGen-Maschinen mit stark verbessertem Spielablauf und heimste mit 88% Spielspaß einen MAN!AC-Award ein. Für die Xbox 360 hat sich EA dieses Jahr viel Mühe gegeben, entwickelte sogar eine komplett neue Spielengine. Ob diese Entscheidung die Serie in die Wertungsregionen eines "Pro Evolution Soccer" katapultiert oder ob der gestiegenen Qualität auf PS2, Xbox & Gamecube eine falsche war, erfahrt Ihr im Folgenden.

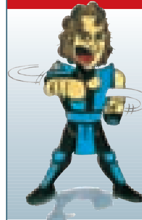
Der erste Punkt, dem sich "FIFA 07" für die Xbox 360 stellen muss, ist die Modiauswahl – enttäuschten doch etliche NextGen-Fassungen des letzten Jahres mit beschnittener Vielfalt. Auch in diesem Jahr machte der gestiegene Entwicklungsaufwand offenbar einige Kürzungen nötig: Sowohl der Herausforderungsmodus als auch das Mannschaftstraining fehlen. Darüber hinaus glänzen einige Underdog-Ligen wie die koreanische K-League durch Abwesenheit. Wer vor Freundschafts- oder Online-Partien die neue Spielengine trainieren will, bolzt in der 'Arena' herum: Mit einem Spieler Eurer Wahl tretet Ihr gegen einen virtuellen Tormann an und macht Euch mit den Kontrollen vertraut – leider dürft Ihr auf Xbox 360 nur mit dem Analogstick dribbeln, auf die "PES"-Knopfbelegung darf weiterhin umgestellt werden.

Karriere-Chancen

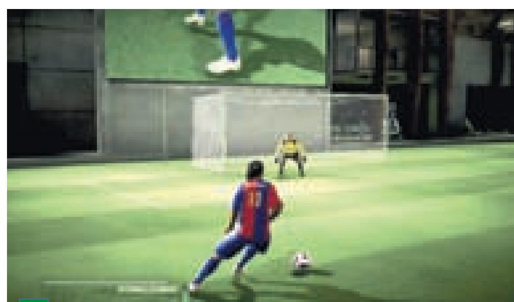
Umfangreich geriet erneut der Managermodus: Ihr kämpf um Meisterschaft, UEFA-Cup-Plätze oder gegen den Abstieg. Wählt Sponsoren aus und zockt die Zuseher bei den Eintrittspreisen ab. Daneben tätigt Ihr Transfers oder simuliert Partien – das Einsteigen in laufende Spiele ist im Gegensatz zu "NBA Live 07" nicht möglich. Erweiterte Taktik-Einstellungen freuen Strategen, so dürft Ihr nun z.B. die Positionen Eurer Spieler editieren – dennoch geht "PES" nach wie vor tiefer in die Materie.

Auf dem Platz fühlt Ihr den größten Unterschied zu PS2 & Co.: Zahlreiche Schüsse rauschen meilenweit am Kasten vorbei – die sensible Richtungsangabe via Analogstick ist die Ursache. Via R-Button schaltet Ihr auf Innenrist-Schlenzer um – einige herrliche Tore sind der Lohn. Allerdings solltet Ihr Euch anfangs auf wenig Erfolge vor dem Kasten einstellen, erst nach und nach gelingen mehr Buden. Neu ist die im Menü justierbare Passhilfe: Stellt Ihr einen hohen Wert ein, passen die Kicker zielsicher wie gewohnt. Schaltet Ihr auf einen niederen Wert oder ganz aus, gebt Ihr via Stick genau die Richtung vor: Könner passen optimal in den Lauf, Anfänger ins Leere. *ms*

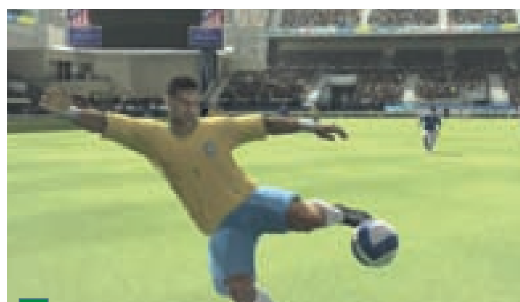
Matthias Schmid



"FIFA 07" bietet auf Xbox 360 lobenswerte Ansätze, noch aber fahrt Ihr mit den 'alten' Versionen besser. Beginnen möchte ich mit den Dingen, die EAs neue Fußball-Engine besser macht: Die Ballphysik ist einen Tick realistischer, Pille und Spieler sind nun unabhängiger voneinander. Die fein justierbare Passhilfe gibt Könnern die Möglichkeit, noch besser in Freiräume zu passen und geht einen ähnlichen Weg wie Pässe via Stick-Druck bei "PES". Auch angeschnittene Innenrist-Schüsse bei gehaltener R-Taste geben Euch vor dem Tor mehr Möglichkeiten. Dass die Schussrichtungsangabe via Stick sehr sensibel geriet, kann Fluch oder Segen gleichermaßen sein: Einerseits wird das Toreschießen erschwert – Profis freuen sich über mehr Tiefgang und eine größere Distanz zu Gelegenheitskickern. Andererseits passiert es häufig, dass Ihr gegen die Laufrichtung unrealistisch scharfe, völlig unkontrollierte Granaten loslasst. Hinzu kommen Details wie schlecht mitlaufende CPU-Kollegen und nicht abbrechbare Schüsse. Technisch gefällt mir die Xbox-360-Fassung dank schicker Spielermodelle gut – vor allem verglichen mit der mauen NextGen-Umsetzung von "PES 6".



360 Mannschaftstraining ade: In der 'Arena' dribbelt und bolzt Ihr mit Eurem Wunschkicker drauf los.



360 Stars wie Adriano sind dank vieler Details gut getroffen – im umfangreichen Editor dürft Ihr eigene Spieler modellieren.

Import Tuner Challenge



360 Sieg und Niederlage werden fast immer in den Kurven entschieden: Die Duell-Gegner sind allesamt etwas zaghaft, wenn es um Fahrten durch engere Radien geht – nutzt außerdem geschickt den spärlichen Zivilverkehr, um sie zum Bremsen zu zwingen.

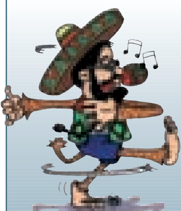
Der kleine japanische Entwickler Genki ist Fans vor allem durch die langlebige Rennspielserie "Shutokou Battle" bekannt, die allerdings seit rund fünf Jahren nicht mehr den Sprung in die PAL-Territorien geschafft hat – das Xbox-360-Debüt gibt es nun dank Ubisoft aber auch bei uns. Der westliche Name "Import Tuner Challenge" klingt unspektakulär, trifft den Kern des Spiels jedoch genau: Wie immer flitzt Ihr nachts über die Stadtautobahnen von Tokio und fordert andere einsame Raser zum Duell. Per Lichthupensignal beginnt der Wettkampf, danach wird solange gefahren, bis einer der Rivalen seine 'SP'-Leiste geleert hat – das geschieht entweder durch Kollisionen mit Fahrbahnbegrenzungen oder dem spärlich herumtuckernden Zivilverkehr, respektive, indem Ihr zu weit hinter den Konkurrenten zurück fallt.

Jede Menge Raser

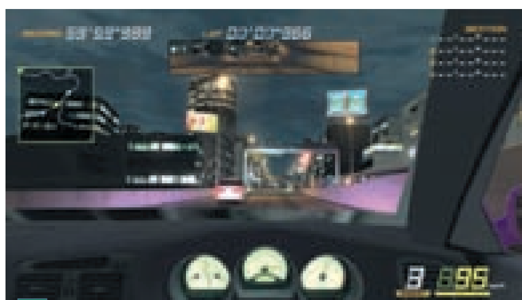
Die meisten der rund 400 Straßenraser geben sich mit der normalen Herausforderung zufrieden und tummeln sich zu drei verschiedenen Nachtphasen auf dem Asphalt. Einige rufen allerdings auch bis zu zwei Teamkameraden zu Hilfe oder fahren normale Rennen bis zu einer Ziellinie, andere findet Ihr nur in Parkhäusern. Gewinnt Ihr, warten immer stärkere Gegner und Crew-Chefs, außerdem schaltet Ihr ein paar weitere Routen frei und könnt Eure ausschließlich japanischen Boliden mit Tuning-Teilen aufmotzen und verschönern.

Online fordert Ihr menschliche Kontrahenten zu Duellen heraus, außerdem dürft Ihr Zeitläufe auf allen Routen absolvieren und die Zeiten in der Rekordliste verewigen. *us*

Ulrich Steppberger



Nachts sind alle Autos grau: "Import Tuner Challenge" ist kein Rennspiel für jedermann – wer viel Abwechslung oder gar spektakuläre Wettkämpfe sucht, schaut sich besser bei der traditionelleren Konkurrenz um. Könnt Ihr dagegen etwas mit dem Konzept anfangen, (fast) nur direkte Duelle mit einzelnen Rasern zu fahren, dann liegt Ihr hier richtig: Gegner gibt es in Massen, allerdings ist das Streckennetz diesmal recht knapp ausgefallen und optisch nicht gerade spektakulär – dafür punktet die Grafik mit einem stets flüssigen Bildaufbau und soliden Automodellen. Die Rennen fallen in den Grenzen der Möglichkeiten spannend aus, Lenkung und Tuning-Optionen gefallen ebenfalls. Mein Tipp: Fahrt eine Proberunde, interessant ist der Nachtflitzer durchaus.



360 Ungewohnt: In der Cockpit-Ansicht fällt das Tempogefühl deutlich schwächer aus als bei der Außenperspektive.



360 Immerhin etwas optische Abwechslung: Auf der Xbox 360 dürft Ihr erstmals auch bei Tagesanbruch rasen.

NEXTGEN-FAKTOR

Flüssiges Bild und ein guter Detailgrad bei Fahrzeugen und Umgebung gefallen, reizen die Xbox 360 aber bei weitem nicht aus.

TV vs HDTV

Deutliche Unterschiede seht Ihr auf normalen Geräten wenig überraschend nicht. 50 Hz werden unterstützt, Vollbild allerdings nicht.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	2
System	360

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 70 Euro

E/D englische Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Genki, Japan
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ spannende Duell-Rennen
+ massenhaft Herausforderer
+ flüssige Grafik

Contra
- Streckennetz nur sehr kurz
- auf Dauer eintönig
- Aufmachung etwas lieblos

Alternativen:

PS2	Tokyo Xtreme Racer (73%, MAN!AC 09/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Import Tuner Challenge

Xbox 360
Grafik 50 %
Sound 64 %
74 % Spielspaß

Für Liebhaber des Duell-Konzepts prima gemachter Nachtraser, der ansonsten eher monoton ist.





Canis Canem Edit



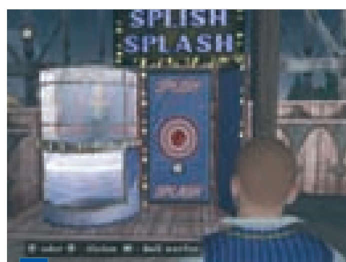
PS2 Hat Jimmy von Anfang an auf der Abschussliste: Der grenzdebile Direktor schwingt gerne lange Strafpredigten.

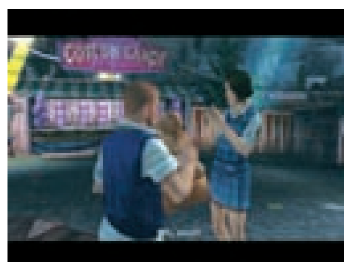


PS2 Endlich mal eine hübsche Freundin: Nach diversen 'Fehlschlägen' schleppt Jimmy die süße Pinky ab...

Nach hartem Ringen sowie diversen Anfeindungen im Vorfeld ob des ach so rabiaten Spielinhalts hat es der ehemalige 'Bully' doch noch geschafft: Unter dem neuen Titel "Canis Canem Edit" darf der glatt rasierte Schulrüpel trotz Sonys Bemühungen um ein Einreiseverbot (siehe News MAN!AC 11/06) jetzt auf deutschen und australischen Pausenhöfen Mitschüler bzw. Aufsichtspersonal anpöbeln.

Oder ist der Knabe am Ende gar nicht so rabiat? War die allzu früh entfachte Gewaltdiskussion womöglich völlig unnötig? Tatsächlich ist der neue Name (zu gut Englisch: "Dog eat dog" – oder sinngemäßer: "Fressen und gefressen werden") längst nicht immer im gewalttätigen, sondern vor allem im übertragenen Sinne zu verstehen. Zwar zieht Euer Problemkind Jimmy Hopkins Ärger geradezu magisch an und gerät besonders im ersten von fünf Spielkapiteln in eine Keilerei nach der anderen, aber nach diesen ersten 'Akklimatisierungs-Schwierigkeiten' entpuppt sich die 'Bullworth Academy' nebst benachbartem Kaff als Ort, an dem es sich aushalten lässt – und Rockstars Genre-Experiment als treffsichere Satire auf Hollywoods Highschool-Soaps.



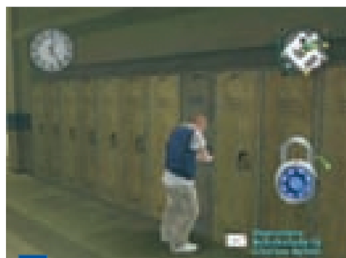


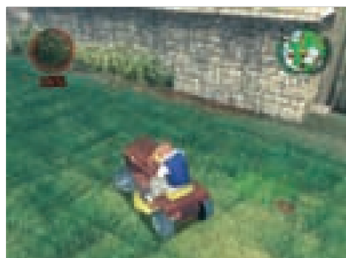
PS2 ...aber die reiche Göre stellt hohe Anforderungen. Erspielt auf dem Jahrmarkt bei Schießbuden und 'Hau den Lukas' einen Teddybären für Eure neue Flamme!

Beliebtheit ist alles

Wie es sich für eine ordentliche Teenie-Klamotte gehört, geht es vor allem um Beliebtheit – und um Euren Platz in der schulischen Nahrungskette. Denn wie jeder Campus (Schüler-Unterkünfte im Preis inbegriffen) ist auch die Bullworth-Penne ein Dschungel – brandgefährliches Terrain mit ganz eigenen Tücken und vielen Tigern, die nur auf einen Moment der Unachtsamkeit Eurerseits lauern. So sind es hier vor allem die üblen Schlägertypen, die Rocker-Gangs, aber auch die überkandidelten Sprösslinge aus reichen Famillien, die Euch und Euresgleichen das Leben schwer machen. Am unteren Ende der Nahrungskette kauern dagegen die 'Streber': Meist herzlich fette oder spindeldürre Kreaturen, die sich ihre Nächte mit Schulaufgaben oder 'Grotten & Gremlins'-Rollenspielrunden um die Ohren schlagen – und mit all ihren nerdigen Attributen willkommene Beute für die Pausen-Rowdies sind.

Und Euer Platz in der Hackordnung? Ganz klar: Den müsst Ihr erst finden – und das ist mühsam! Während der kleine, aber kräftige Jimmy zunächst





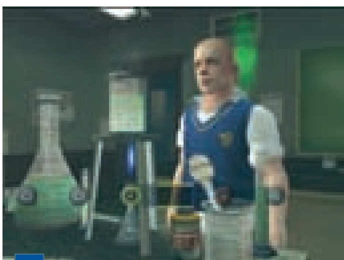
PS2 Schurkige Aktionen wie das Knacken eines Mitschüler-Spinds (links) rufen die Präfekten auf den Plan. Wer sich erwischen lässt, wird zu Drecksarbeit verdonnert.

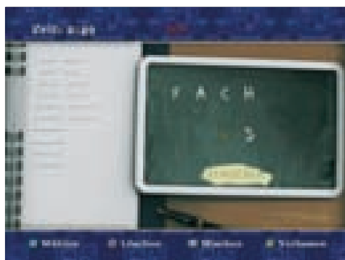
André Kazmaier

Ich bin süchtig nach Schule! Glänzte ich zu meiner Schulzeit noch durch Abwesenheit, kann ich es im Falle "Canis Canem Edit" gar nicht abwarten, wieder an die Bullworth Academy zu kommen – meistens arten meine Besuche in Marathon-Sessions aus. Und das, obwohl die College-Satire nicht frei von Mängeln ist: Am meisten stört mich, dass das Cliquen-Prinzip nur halbgar umgesetzt wurde – das Verhältnis zu den verschiedenen Gruppierungen lässt sich nur sehr begrenzt beeinflussen. Außerdem kleben mir ständig irgendwelche Raufbolde an den Fersen – ich laufe aber nur davon, weil es keinen Sinn macht, sich auf die Prügeleien einzulassen. Woran liegt es also, dass ich ein solcher Musterschüler geworden bin? Maßgeblich dazu beigetragen hat der grandiose Humor, mit dem mir die Rockstar-Jungs selbst die simpelsten Missionen schmackhaft machen – hier wird wirklich kein Klischee ausgelassen! Außerdem sind mir die schrägen Charaktere ans Herz gewachsen: Jimmy sieht nicht nur aus wie Rowdie-Kicker Wayne Rooney in jungen Jahren, er verhält sich gelegentlich auch so – ich find's sympathisch. Und Fiesling Gary verkörpert den Bad-Boy fantastisch!



PS2 Tippt X mehrfach an, um auf dem Weg zur nächsten Mission schneller zu laufen. Wo's weitergeht und auf wen Ihr unterwegs trefft, das verrät Euch das Radar.





PS2 Lernen lohnt sich: Im Chemie-Unterricht (links) lernt Ihr u.a., wie man Stinkbomben herstellt, erfolgreiche Englischprüfungen verbessern Eure Umgangsformen.

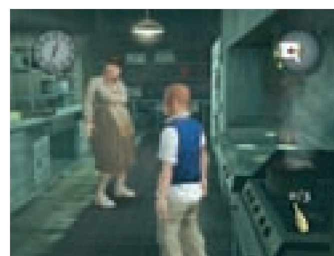
als sinnvolle Ergänzung der schuleigenen Brutalo-Brigade erscheint, entpuppt sich Mister Hopkins (anders als sein Massenmörder-Look vermuten lässt) schnell als Verteidiger der Schwachen bzw. Getretenen. Und weil genau diese Sorte Schüler am lautesten um Hilfe schreit, wenn ihnen ein kräftigerer Kollege ans Leder will oder der medizinische Schuh sonstwo drückt, sind sie es auch, aus deren Mitte Ihr das Gros Eurer Auftraggeber rekrutiert: Während bei Eskortierungs-Missionen, Botengängen, Wiederbeschaffungen und ähnlichen Mini-Jobs Euer Taschengeld Zuwachs bekommt, verschiebt sich auch Eure Reputation. Schulfraktionen, die unter Euren Aktionen leiden, betrachten Euch mit wachsendem Argwohn – die Streberlein dagegen feiern Euch schon bald als Helden und belagern Euch immer öfter mit ihren (nicht immer im gleichen Maße einträglichen) Zipperlein.

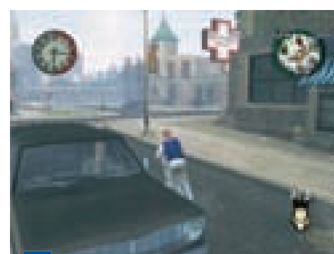
Ordnung muss sein!

Aber allen Missionen, Kloppereien und Unterrichts-fremden Aktivitäten zum Trotz sollt Ihr – zumindest wenn es nach den Lehrern geht – auf der Bullworth Academy vor allem eines tun: die Schulbank drücken. Jeden Morgen pünktlich um acht Uhr klingelt in Jimmys Unterkunft (mit nützlichem Interieur wie Chemiekasten, Garderobe samt freispielbarer Outfits und Speicherplatz-Schreibtisch eingerichtet) der Wecker – und eine Stunde später beginnt auch schon Eure erste Stunde. Zeit, sich zu entscheiden: entweder für eine trügerische Freiheit, die im eisernen Griff der übers Schulgelände schwadronierenden Präfekten bzw. der ortsansässigen Gesetzeshüter ein jähes Ende finden kann – oder aber für die (möglichst) pünktliche Teilnahme am Unterricht. Letzteren präsentiert Euch das jüngste Entwickler-Team der "GTA"-Macher als eine Sammlung von Minispielen: Bildet im Englischunterricht aus Buchstabensalat möglichst viele (bei uns deutsche) Wörter, erwischt bei Chemie zur richtigen Zeit die richtigen Buttons, schaltet für Kunst allmählich das Porträt Eurer sexy Lehrerin frei und lernt im Sportunterricht neben nützlichen Ringer-Manövern, wie man Völkerball spielt. *rb*

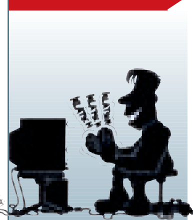


PS2 Selektiert in Keilereien Euren Wunschgegner mit L1 und vertrimmt ihn dann mit erlernten Button-Combos.





PS2 Besorgungen für die eklige Schulköchin führen Euch in den Ort.



Robert Bannert

"Was für ein Kotzbrocken!" Dieser Gedanke schoss mir bei meiner ersten Begegnung mit Jimmy Hopkins durch den Kopf. Überhaupt konnte ich der "GTA"-verwandten Mixtur aus 'Von-Mission-zu-Mission-Gelatsche', Pausenpöbel-Kultur und zunächst aufs Campus-Gelände beschränkten Umtrieben anfangs gar nichts abgewinnen: Die nicht immer saubere Steuerung sorgte vor allem in unübersichtlichen Gruppenschlägereien für reichlich Frust, das Gelände selber war mir trotz seiner ewig schwatzenden, watschelnden und aufeinander eindreschenden Bewohner zu unpersönlich – und vor allem zu klein. Meine Meinung änderte sich jedoch schlagartig, als mit Kapitel 2 die ersten Ortsviertel freigeschaltet wurden und mit dem Spielumfang auch die Möglichkeiten immens stiegen: Extras wie ein riesiger Jahrmarkt, erspielbare Schlupf- bzw. Speicherwinkel, eine Lagune samt Schiffswrack, diverse Läden und Jahreszeitenwechsel sind nur einige von zahllosen 'Goodies', die fortan für massig Abwechslung bürgen und das Missons-Angebot tüchtig auflockern. Und schließlich mausert sich Klein Jimmy sogar vom scheinbaren Widerling zum echten Antihelden.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 USK

Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✔ 16:9 ✔ Surround ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- **PS2** Oktober
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar Vancouver, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

Pro
- + neuartiges und einfallsreiches Szenario
- + grandioser, respektloser Humor
- + zahlreiche Missionen und Extras
- + viele schöne Charaktermodelle

Contra
- – ungenaue, oft hektische Steuerung
- – Missionsabfolge zu geradlinig

Alternativen:

PS2	**Grand Theft Auto: San Andreas** (94%, MAN!AC 08/05)
Xbox	**Grand Theft Auto Doppelpack** (91%, MAN!AC 03/04)
NGC	**keine erhältlich**

Canis Canem Edit

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 76 %
85 % Spielspaß

Teils unausgereifter, aber immer abwechslungsreicher und humoriger Schulbesuch der anderen Art.

BDFL Manager 2007

Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.de

Pro
+ Hilfspersonal für Trainer-Frischlinge
+ ausreichende taktische Möglichkeiten
+ lizenzierte Fußballer
+ aktualisierbare Daten via Internet

Contra
- sehr lange Ladezeiten
- Tage auslassen nicht immer möglich

Alternativen:
PS2: Fußball Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
Xbox: Fußball Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
NGC: Fußball Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)

BDFL Manager 2007
Playstation 2
Grafik 63 %
Sound 50 %
79% Spielspaß

Fußballmanager mit viel taktischem Freiraum und eingängiger Bedienung, aber nervigen Ladezeiten.



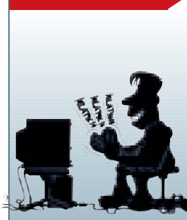
360 Grafisch natürlich kein "FIFA" oder "Pro Evolution Soccer", dafür aber übersichtlich und aufgeräumt. Per Knopfdruck brüllt Ihr Euren Kickern taktische Manöver zu. Gelb unterlegt seht Ihr die aktuelle Strategievorgabe der Schwabenbolzer: 'Geduld'.

Ein Trainer hat's nicht leicht: Vergangene Saison schwebte HSV-Coach Thomas Doll noch im siebten Fußball-Himmel, dieses Jahr sieht's dank Champions-League-Pleiten und Bundesliga-Kellerplatz ganz anders aus. Mit dem "BDFL Manager 2007" habt Ihr die Möglichkeit, dieses Wechselbad der Gefühle am eigenen Leib zu erfahren.

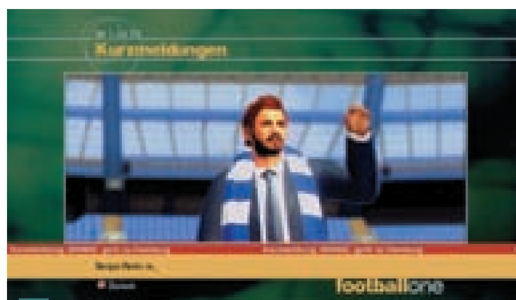
Fußball ist Euer Leben

Wählt Euer Dream-Team aus und führt es im Karriere-Modus an die Tabellenspitze. Die Auswahl ist groß: Deutschland, Frankreich, Niederlande, Portugal, England, Schottland, Italien, Spanien – von der ersten bis zur dritten Liga ist alles dabei, was Fußballer-Herzen höher schlagen lässt. Auch originale Spielernamen verwöhnen den pedantischen Fan; auf Lizenz-Trikots müsst Ihr allerdings verzichten. Die Mannschaftsdaten basieren auf August 2006, ganz korrekt sind sie mittlerweile nicht mehr: Ljuboja beim VfB Stuttgart? Diesen Missstand könnt Ihr beheben, indem Ihr online aktuelle Daten runterladet. Ausgehend von Eurer Mannschaftswahl hegt das Management unterschiedliche Ansprüche: Beim erfolgsverwöhnten FC Bayern wird die Europapokal-Qualifikation vorausgesetzt, in Aachen ist man (trotz des derzeitigen Höhenflugs) mit dem Klassenerhalt zufrieden. "BDFL Manager 2007" macht virtuellen Trainern den Einstieg leicht: Spielt

André Kazmaier



Für Amateure wie Profis gleichermaßen geeignet: Während erfahrene virtuelle Trainer überall selbst Hand anlegen dürfen, freuen sich Neulinge über Hilfspersonal und die eingängige Menüführung. Löblich ist auch, dass aktuelle Spielerdaten aus dem Netz gezogen werden können – eine Online-Trainerkarriere habe ich hingegen schmerzlich vermisst. Umfang und taktischer Tiefgang des Managers gehen in Ordnung, im 3D-Spiel hätte ich mir allerdings mehr Möglichkeiten zur Einflussnahme gewünscht. Bei den langen Lade- und Simulationspausen (vor allem auf PS2) kippe ich vor Müdigkeit fast vom Trainerstuhl. Ärgerlich, dass man spielfreie Tage nicht immer überspringen kann – obwohl das Menü was anderes sagt. Beim nächsten packenden 3D-Match ist der Frust aber verflogen...



360 Noch hat der frisch gebackene Trainer gut lachen. Bleibt der Erfolg aus, hagelt's in den Medien schnell Kritik.



360 Baut die Hamburger AOL-Arena aus, um mehr Zuschauer ins Stadion locken zu können.



PS2 Das Spielgeschehen sieht auf der PS2 nicht viel schlechter aus – dafür erwarten Euch vor den Begegnungen noch längere Ladezeiten als auf der Xbox 360.

Ihr im normalen Schwierigkeitsgrad, könnt Ihr die Qualitäten Eurer Kicker dank einer Bewertungsleiste sofort einschätzen. Im Experten-Modus müsst Ihr dagegen einzelne Spieler-Attribute genau im Auge behalten und zudem Beobachter einsetzen. Zusätzlich bestimmt Ihr am Anfang noch das Hilfs-Personal: Dann übernimmt der "BDFL Manager" automatisch kleinere Aufgaben für Euch, trainiert die Ledertreter selbstständig oder wirbt um Sponsorengelder.
Mit den Schultertasten schaltet Ihr durchs komplexe Menü: Tätigt Spieler-Transfers, ändert die Aufstellung, baut das Stadion aus oder informiert Euch via E-Mail-Posteingang über die Vorgänge im Verein.

Hau doch das Ding rein!

Die Matches lasst Ihr vom Computer simulieren oder schaut sie Euch in 3D an. Während des Spiels sind Eure taktischen Möglichkeiten begrenzt: Ihr wählt aggressive oder defensive Spielweise, ändert die Aufstellung oder nehmt Auswechslungen vor. Ungeduldige Naturen lassen die Bolzerei schneller ablaufen.
Optisch ist der Manager schlicht, aber übersichtlich gehalten: Die Spieler erkennt Ihr nur schwer wieder, stets eingeblendete Namen verschaffen aber Klarheit. Auf der Xbox 360 sieht's logischerweise einen Tick besser aus. Nach dem Spiel ergötzt Ihr Euch an Highlights oder studiert aktuelle Fußballnachrichten. Nett: Videoschnipsel wie z.B. die Pressekonferenz, in welcher Ihr der Medienwelt vorgestellt werdet, sorgen für authentisches Flair. *ak*



NEXTGEN-FAKTOR

Ein NextGen-Faktor ist quasi nicht existent: Zwar sehen die Spielszenen leicht schärfer aus, aber hauptsächlich wühlt Ihr Euch durch Menüs.

TV vs HDTV

Der Manager läuft auch in 50 Hz – dafür mit fetten PAL-Balken. Das Wichtigste: Auch auf alten Kisten sind alle Schriften exzellent lesbar.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-
System	360

USK-Rating: frei — Preis: ca. 55 Euro

Veröffentlichung:
360 November

Pro
+ leicht schönere Match-Darstellung und...
+ ...etwas kürzere Ladezeiten als auf PS2
+ für Trainer-Cracks und blutige Anfänger
+ viele taktische Möglichkeiten

Contra
- Überspringen spielfreier Tage nicht immer möglich

BDFL Manager 2007

Xbox 360
Grafik 51 %
Sound 50 %
80 % Spielspaß

Xbox-360-Trainer lassen die Kicker vor dezent hübscherer Kulisse und mit kürzeren Unterbrechungen auflaufen.

Samurai Warriors 2



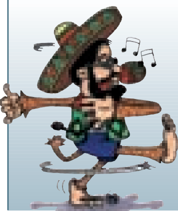
360 Auf der Xbox 360 macht die japanische Schlachtplatte trotz offensichtlich wenig aufwändiger Portierung der PS2-Vorlage eine schönere Figur – allerdings wurde die Kameraposition nicht konsequent an das Breitbild-Format angepasst.

Nicht mal drei Monate hat Koei diesmal verstreichen lassen, um die nächste Massenmetzelei auf PS2 und Xbox 360 zu verbraten – immerhin hat "Samurai Warriors 2" wenigstens mal ein frischeres Szenario auf der Habenseite, hier mischt Ihr nämlich das frühe Japan auf. Mit 26 Charakteren geht es zur Sache, wobei deren Fähigkeiten nicht statisch sind: Durch Einsätze gewinnt Ihr Erfahrungslevel und werdet stärker. Im Laden kauft Ihr Euch Eigenschaften, die die Entwicklung gezielt fördern oder Euer Kampfkönnen verbessern. Mit etwas Glück findet Ihr sogar während der Schlacht neue Kräfte und bessere Waffen, die Ihr gefallenen Offizieren abnehmen könnt.

Jeder Held absolviert fünf Einsätze, die nach dem üblichen Schema ablaufen: Ihr habt nur einen Leibwächter dabei und mischt zahllose feindliche Soldaten auf, um Zielpunkte einzunehmen oder gegnerische Anführer auszuschalten. Neben Standardattacken könnt Ihr regelmäßig die magieverstärkten Musou-Angriffe ausführen – außerdem beherrscht jeder Kämpfer zwei Spezialattacken. Ihr metzelt zudem nicht mehr nur auf freien Feldern und Landschaften, sondern begebt Euch gelegentlich in das Innere von Festungen, wo die durch Wände beengten Räumlichkeiten schon mal ein etwas anderes Vorgehen notwendig machen.

Neben den Kampagnen könnt Ihr alle freigespielten Helden und Missionen

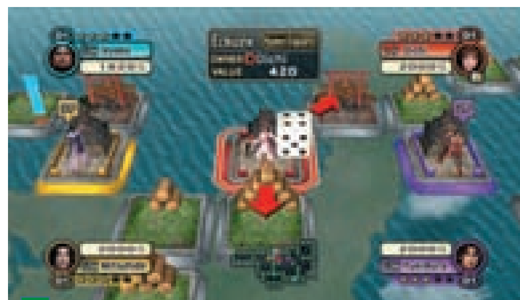
Ulrich Steppberger



Es geschehen noch Zeichen und Wunder: "Samurai Warriors 2" macht tatsächlich mehr Spaß als die chinesischen "Dynasty Warriors"-Kollegen – und das, obwohl das reizvolle 'Bilde deinen Kämpfer aus'-Element des Erstlings grundlos gestrichen wurde. Trotzdem laufen die Einsätze etwas planvoller und spannender ab als sonst, das nun mögliche Eindringen in befestigte Gebäude sorgt für einen Schuss Abwechslung. Dass Eure Kämpfer durch neue Spezialattacken und erweiterte Musou-Power durchschlagskräftiger sind und auch die Charakterentwicklung vertieft wurde, hilft ebenso wie das zwischendurch nette Brettspiel. Klar, auf der PS2 wirkt die Grafik inzwischen altbacken und auch auf der Xbox 360 erwartet man eigentlich mehr, doch für Genrefans ist's interessant.



360 Bei einigen Einsätzen und im Survival-Modus verdrescht Ihr auch innerhalb befestigter Gebäude die Feindesschar.



360 Einfach gestrickte, aber nette Beigabe: Das entfernt an Monopoly erinnernde 'Sugoroku'-Brettspiel.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✔ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/THQ
Website: www.koei.com

Pro
- endlich mal ein anderes Szenario
- betretbare Gebäude auf Schlachtfeldern
- 'Sugoroku'-Brettspiel nette Beigabe

Contra
- gleiche Grafik wie immer
- Eigenbau-Krieger vom Vorgänger fehlt
- immer noch viel Rumrennerei

Alternativen:

PS2	Dynasty Warriors 5 Empires (70%, MAN!AC 09/06)
Xbox	Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 02/04)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Samurai Warriors 2

Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 67 %
73 % Spielspaß

Dank (minimal) veränderter Ansätze und netten Beigaben etwas frischer als der übliche Koei-Kram.

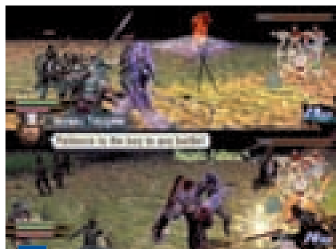


PS2 Stillstand ahoi: "Samurai Warriors" sieht auf der PS2 keinen Strich besser aus als das letzte halbe Dutzend "Dynasty Warriors"-Auflagen.

im freien Modus nach Belieben kombinieren (auf Wunsch mit einem Kumpel im Splitscreen-Schlepptau) oder Euch beim Survival durch einen Turm mit endlos vielen Etagen nach oben kämpfen.

Gewürfelt wird auch

Eine andere Richtung schlägt das 'Sugoroku' betitelte Brettspiel ein: Das erinnert an eine asiatische Interpretation des populären Monopoly-Prinzips, bei dem bis zu vier Teilnehmer würfeln und auf dem Spielbrett die entsprechende Felderzahl ziehen. Je nach Eigenschaft des Ziels könnt Ihr es kaufen und anderen Mitspielern danach Wegezoll abknöpfen oder in Tempeln durch das Bewältigen von Miniaufgaben zusätzlich Kapital gewinnen – vermöbelt z.B. im Boden verborgene Feinde oder brecht Barrieren nieder, um möglichst schnell zum Ziel zu laufen. Nur auf der Xbox 360 habt Ihr die Möglichkeit, via Xbox Live einen menschlichen Konkurrenten herauszufordern. Allerdings sind das keine echten Duelle: Vielmehr spielt Ihr unabhängig voneinander den gleichen Einsatz durch, nur dass am Ende die Ergebnisse verglichen werden. *us*


PS2 Splitscreen-Kriege fallen auf der PS2 optisch minimalistisch aus.



NEXTGEN-FAKTOR

Wie beim "Dynasty"-Kollegen sind höhere Auflösung und Sichtweise angenehm, aber alles andere als echte NextGen-Errungenschaften.

TV VS HDTV

Egal, ob moderne Glotze oder altes Gerät, bei der Optik macht das kaum Unterschied – geschnetzelt wird nur mit 16:9 und 60 Hz.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler: Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 50 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
- grafisch etwas hübscher als auf PS2
- Charaktere sind auflevelbar
- teils witzige Minispiele in 'Sugoroku'
- Online-Modus dabei...

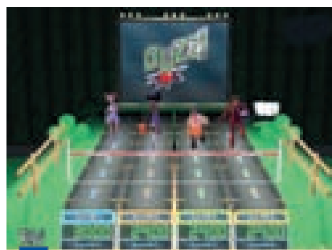
Contra
- ...aber ziemlich unergiebig
- Kameraperspektive etwas zu niedrig

Samurai Warriors 2

Xbox 360 – Grafik 57 % – Sound 67 % – **73 % Spielspaß**

Zwar auch auf Xbox 360 (fast) das Gleiche wie immer, aber für einen Massenschnetzler ordentlich.

Buzz! Das Sport-Quiz


PS2 Die neuen Quizrunden haben Potenzial, sind aber oft unausgegoren.

Nach Musik- und Allgemeinwissen wird im neuen "Buzz" jetzt alles zum Thema Sport abgefragt. Diesmal werkelt mit Kuju ein anderes Team am Quiz, was man leider auch merkt: Die Präsentation ist weiterhin stimmig, doch die Fragen fallen weniger unterhaltsam aus als früher. Eine Hand voll neuer Fragerunden sorgen leider überwiegend dafür, dass das Quiz zäher wird und die Spannung am Schluss deutlich abflacht. Wer die beiden Vorgänger schon auswendig kann, kriegt trotzdem akzeptablen Nachschub, aber nächstes Mal darf's wieder besser werden. *us*

Genre: Partyspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Kuju, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei | Preis: ca. 40/60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Buzzer, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Wer wird Millionär 2. Edition (44%, MAN!AC 03/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 54 % – Sound 70 % – **57 % Spielspaß**

Rückschritt: Längen und Macken bremsen diesmal den Quizspaß.

Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7



PS2 Held auf Samtpfoten: Einen Level durchschleicht Ihr als Katzenvieh.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ✔ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ✔ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Square-Enix
Website: www.square-enix.com

Pro
+ tolle Zwischensequenzen
+ einige stimmungsvolle Szenarien
+ motivierende Waffen-Upgrades

Contra
– teils hässliche Gegnermodelle
– verkopfte Steuerung
– Dauergebolze langweilt auf lange Sicht

Alternativen:

PS2	**Devil May Cry 3: Dantes Erwachen** (83%, MAN!AC 04/05)
Xbox	**Otogi 2: Immortal Warriors** (77%, MAN!AC 03/05)
NGC	**keine erhältlich**

Dirge of Cerberus: FF 7

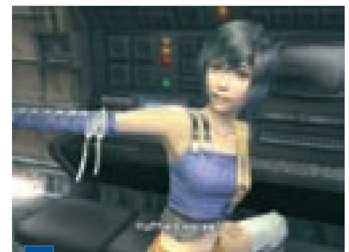
Playstation 2
Grafik 76 %
Sound 78 %
63 % Spielspaß

Durchwachsenes Action-"Final Fantasy" mit vereinzelten, launigen Rollenspiel-Elementen.

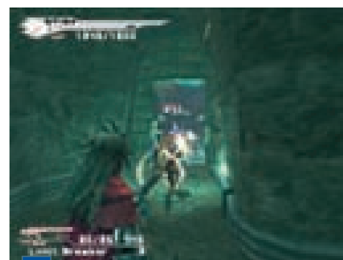


PS2 Sobald Ihr den Ballermann zückt, guckt Ihr Vincent über die Schulter.





PS2 Neue Feinde und alte Bekannte sprechen jetzt Untertitel-Deutsch.



PS2 Zeigen den Gesundheitszustand an: Zahlen über den Getroffenen.



PS2 Sieht aus wie eine Music-Box, ist aber ein Selbstbedienungsladen.

Was seine Genre-Ausrichtung angeht, lässt sich Japans Rollenspiel-Lieferant Nummer 1 neuerdings immer öfter auf Experimente ein: Die erfolgreiche "Final Fantasy 7"-Marke wird munter ausgeschlachtet und bekommt neben Handy- bzw. Westentaschen-Ablegern sogar ein Action-Spinoff präsentiert. Wesentlich konsequenter zeigt sich der Hersteller bei seiner Lokalisierungs-Politik. Anders als das unter Buena-Vista-Schirmherrschaft stehende "Kingdom Hearts 2" leidet "Dirge of Cerberus" unter derselben Übersetzungsfaulheit wie "Dragon Quest 8" und alle bisherigen "Final Fantasy"-Episoden: Man spricht nach wie vor englisch – nur untertitelt wird deutsch. Danke.

Vincent lädt durch

Dabei hätte es wirklich nicht weh getan, für die paar Zwischensequenzen einige patente Schwätzer ins Studio zerren – denn im restlichen Spiel sprechen eher die Waffen denn der Mund. Ex-"Final Fantasy 7"-Nebencharakter Vincent Valentine war schon zu seinen Zeiten als Datenstreiter ebenso wortkarg wie schlagkräftig, aber hier wird er endgültig zum Baller- und Haudrauf-Recken degradiert: Beim Kampf gegen die ehemalige Shinra-Splittergruppe 'Deepground' zückt Vincent die namensgebende 'Cerberus'-Wumme – ein in seiner Grundform nicht allzu durchschlagendes Kaliber, das Ihr aber durch die Montage von Läufen, Aufsätzen und magischen Amuletten tüchtig aufrüsten dürft.

Um sich in schmierigen Gangsystemen, verfallenen Villen, Stadtruinen und Industriekomplexen zurechtzufinden, setzt Vincent auf eine mutige Kombi aus Adventure-typischer Verfolgerperspektive (für das Gelatsche) und 'Über-die-Schulter-Ballerei' (sobald die Waffe gezückt wird). Die bekannte Verwandlung ins klauenwie muskelstarrende Untier wurde für US- und Europa-Version auf den Einsatz eines speziellen Objekts begrenzt – der aus dem Rollenspiel bekannte 'Limit Break' als Resultat von kassiertem bzw. ausgeteiltem Schaden fiel der Schere zum Opfer.

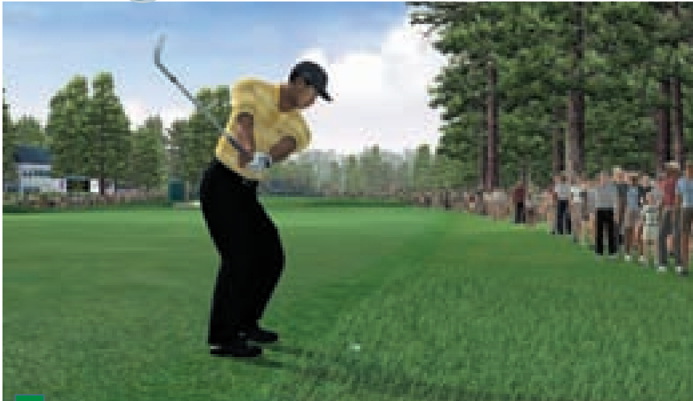
Aber ein bisschen Rollenspielbeiwerk gibt's dennoch: Nicht nur, dass Ihr an Euren Bleispritzen rumschrauben dürft – zusätzlich gibt's am Ende jedes Abschnitts einen warmen Erfahrungspunkte-Regen, den Ihr entweder für einen Stufenaufstieg ausgebt oder gegen Bares eintauscht. *rb*

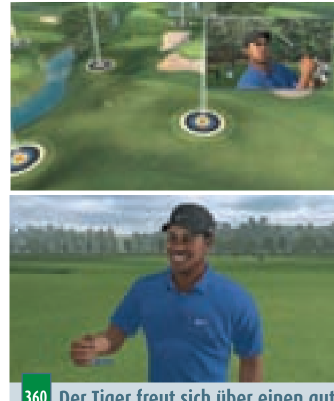
Robert Bannert



Was ist los, Square? Wo sind die Innovationen geblieben, für die dein Name zu PSone-Zeiten noch stand? Was ist aus den revolutionären Konzepten geworden, die du uns früher am Fließband beschert hast? Sind dem ehemaligen Hit-Lieferanten Ideen und Mut ausgegangen? Stattdessen tragt ihr jetzt alte Helden zu Grabe? So läuft und springt Vincent Valentine neuerdings, als hätte er einen Stock verschluckt, der unausgegorene Kontroll-Mix sorgt für ebenso unnötiges wie frustiges Bildschirmableben und die drögen, Interieur-armen Levels sind ähnlich motivierend wie das stupide Geballere. Zum Weiterzocken verführen allein die wenigen, handverlesenen Rollenspiel-Elemente: Hier merkt man Vincent seine Herkunft an. Ergo: Square, lass die Action-Knarre stecken!

Tiger Woods PGA Tour 07


360 Die Kurse werden von zahlreichen Polygon-Zuschauern bevölkert. Landet ein Ball in der Menge, kann schon mal jemand K.o. gehen.

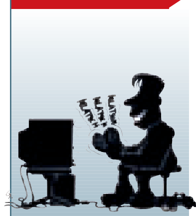

360 Der Tiger freut sich über einen guten Schlag im 'Target'-Minispiel. Oben seht Ihr das neue Bild-im-Bild-Feature.

Zum zweiten Mal schlägt Tiger Woods seine Bälle auf der Xbox 360 ab. Die letztjährige Premiere zeichnete sich jedoch in erster Linie durch einen geringen Umfang aus – und auch spielerisch erwartete virtuelle Golfer kein Quantensprung. Kann die Lücke zur PS2-Version dieses Jahr geschlossen werden?
In Sachen Umfang hat sich Electronic Arts ins Zeug gelegt und die Kurs-Anzahl verdoppelt: Satt der mickrigen sechs Spielstätten des Vorgängers erwarten Euch jetzt immerhin zwölf. An die PS2-Version mit ihren 21 Kursen reicht dies aber noch lange nicht heran. Dafür wurden die Spielmodi gehörig aufgestockt: War der 'Rivalen'-Modus letztes Jahr vom Erdboden verschwunden, tretet Ihr jetzt in der 'Tiger Challenge' wieder Mann gegen Mann an. Hier trefft Ihr auch auf etwas exzentrische Zeitgenossen wie einen alten Griesgram, der ständig am Motzen ist und seinen Schläger schwerfällig hinter sich herschleppt.
Darüber hinaus ist das Aufgebot an Mehrspieler- und Minispiel-Modi deutlich gewachsen. Sogar die traditionelle Karriere ist wieder mit von der Partie.

Aus alt mach neu

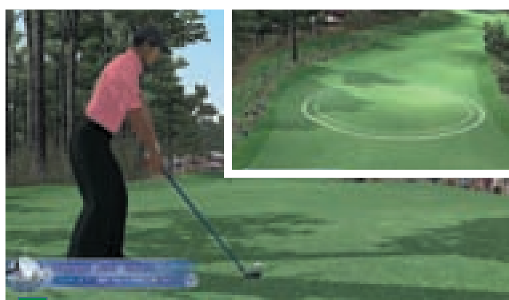
Ausnahmsweise stießen die Rufe nach spielerischen Neuerungen nicht auf taube Ohren. Während der Analog-Schwung unangetastet blieb, wurde das bewährte Zielssystem über Bord geworfen und eine so genannte 'True Aiming'-Technik ins Leben gerufen. Was es damit auf sich hat? Wurde die Landefläche bisher punktgenau angezeigt, setzt das 07er-Update mit einer vergrößerten Trefferzone verstärkt auf Realismus. Je sauberer Ihr den Ball abschlagt und je genauer Ihr den Wind einkalkuliert, desto mittiger landet der Ball im Ring. Die Größe der Trefferzone hängt vom Können des Golfers ab: Bei Virtuose Woods fällt sie logischerweise kleiner aus als bei einem neu erstellten Charakter. In den 'Training Challenges' könnt Ihr jedoch an den Schwächen Eures Recken arbeiten.
An der Grafik hat EA dagegen leider nur wenig gefeilt: Abgesehen von den imposanten Lizenz-Golfern will kein richtiges NextGen-Flair aufkommen. Manche Gebäude wirken, als seien sie direkt von der PS2 übernommen. *ak*

André Kazmaier



Ich hätte (noch) mehr erwartet! Als ich die ersten Meldungen zum neuesten "Tiger Woods" für die 360 gelesen habe, wurde ich neugierig: Stand da doch tatsächlich, dass die ansonsten eher konservativen Entwickler von EA markante Änderungen am Zielsystem vornehmen wollen. So weit, so gut – aber nachdem ich mir selbst ein Bild davon machen durfte, kam ich zur Erkenntnis: spielt sich wie immer. Klar, die Landefläche wurde bisher punktgenau angezeigt, das bedeutete aber nicht, dass der Ball auch genau dort landete. Im Endeffekt handelt es sich also mehr um eine optische, als eine spielerische Änderung. Ansonsten golft es sich gewohnt hervorragend, der erweiterte Umfang sorgt für längerfristige Motivation. Schade, dass EA grafisch nicht mehr geleistet hat.


360 Gezielt wird jetzt per 'True Aiming': Während die Trefferfläche bei unserer Anfängerin über den Fairway hinaus geht,...


360 ...läuft Routinier Tiger Woods weniger Gefahr, den Ball im tiefen Rough zu versenken.

NEXTGEN-FAKTOR

Erst in HD offenbaren sich Euch die detaillierten Spielergesichter vollends. Außerdem läuft das Geschehen (zumeist) flüssiger ab.

TV VS HDTV

In 4:3 seht Ihr Balken. Außerdem ruinieren Euch Mini-Schriften die Augen und bei 50 Hz ruckelt's teils gehörig.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating: frei | Preis: ca. 70 Euro

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 bereits erhältlich (86%, MAN!AC 11/06)
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ sehr realistische Umsetzung des Sports
+ stark aufgestockter Umfang
+ herrlich animierte Charaktere, aber...

Contra
- ...unspektakuläre Umgebungsgrafik
- CPU-Golfer-Aktionen nicht abbrechbar
- fängt des Öfteren an zu ruckeln

Alternativen:
- PS2: Everybody's Golf (86%, MAN!AC 12/05)
- Xbox: Links 2004 (85%, MAN!AC 01/04)
- NGC: Tiger Woods PGA Tour 05 (87%, MAN!AC 11/04)

Tiger Woods PGA Tour 07

Xbox 360
Grafik 60 %
Sound 64 %
83 % Spielspaß

Gewohnt realistische Golf-Versoftung mit ordentlichem Umfang und neuem Zielsystem.

10/06 bis 11/06

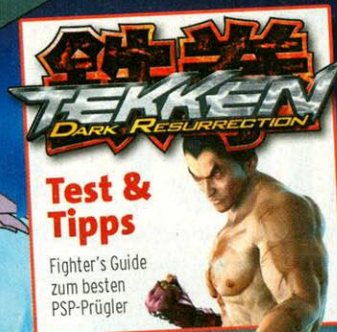
MOBILE GAMER

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 5 CYBERMEDIA € 3,30

Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

MOBILE GAMER



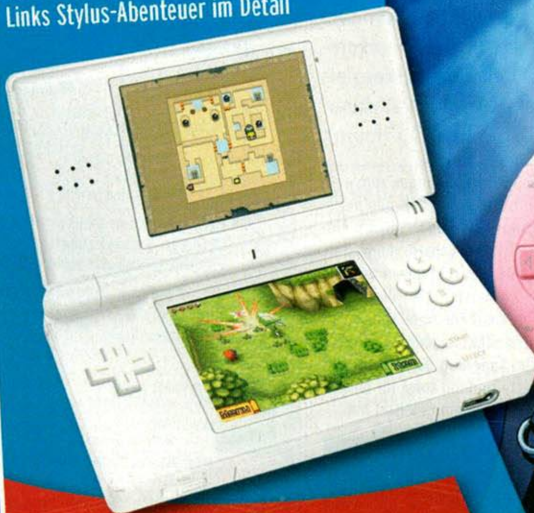
Test & Tipps
Fighter's Guide zum besten PSP-Prügler

Castlevania
Portrait of Ruin: Insider-Preview

StarFox Command
Test-Premiere des innovativen 3D-Shooters

AGE OF EMPIRES
Test & Tipps zum Strategiespiel-Hit

The Legend of Zelda Phantom Hourglass
Endlich gespielt:
Links Stylus-Abenteuer im Detail







grand theft auto Vice City Stories
Preview: Verbrecherjagd im sonnigen Süden

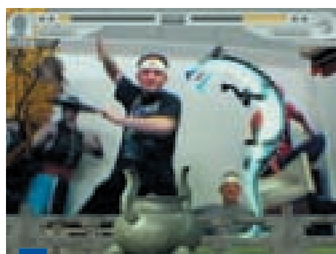
RIDGE RACER 2
Test: Bestes PSP-Rennspiel

49 Spieletests
für Sony PSP und Nintendo DS

Gratis-Spiele auf der PSP
So geht's: Hunderte Flash-Games aus dem Internet

Willkommen im
Anime- und Manga-Land
Exklusives Special über Japans Comic-Kultur und ihr Einfluss auf Videospiele

EyeToy: Kinetic Combat



PS2 Malträtiert den Bauch des Sparring-Drachen solange er blau leuchtet.

Das durchdachte Konzept sowie die seriöse Präsentation des Vorgängers "EyeToy: Kinetic" wurden mit 77% belohnt. Nun dürfen sportbewusste Konsoleros ihre Beat'em Up-Fähigkeiten in vier Trainingsarealen unter Beweis stellen.

In 16 Wochen absolviert Ihr ein umfassendes Kampfsport-basiertes Fitnessprogramm. Zu diesem Zweck wurden etwa 200 Bewegungsabläufe via 'Motion Capturing' eingefangen. Euer persönlicher Trainer passt auf, ob Ihr diese korrekt ausführt. Im Gegensatz zum Vorgänger ist das 'Hun Gar Kung Fu' nichts für jedermann. *mh*

Genre: Geschicklichkeit/Fitness
Schwierigkeit: konditionsabhängig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SCE Studios, UK
Hersteller: Sony
www.eyetoykinetic.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40/60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ EyeToy, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	EyeToy Kinetic (77%, MAN!AC 11/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 **72%** Spielspaß
Grafik 52 %
Sound 48 %

Kampfsport-Variante des engagierten 'Kinetic'-Konzepts.

SingStar Legends



PS2 Die EyeToy-Kamera integriert Euch in schicke Hintergrundeffekte.

Goldkehlchen aufgemerkt! In "SingStar Legends" dürft Ihr wieder mit Euren Sangeskünsten prahlen. Wie schon bei den Vorgängern trällern bis zu acht Spieler in Teams mit- und gegeneinander.

Schlüpft in die 'Blue Suede Shoes' des King, philosophiert in John Lennons 'Imagine' und rotzt den Nirvana-Klassiker 'Smells Like Teen Spirit' in die Mikros. Leider könnt Ihr bei den 30 Liedern auch durch Röcheln oder Summen ordentliche Wertungen kassieren. Weshalb Xavier Naidoo in der deutschen Ausgabe als Legende gilt, ist mir ein Rätsel. Weitere Highlights: David Bowie, Barry White, Aretha Franklin und Die Toten Hosen. *mh*

Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: talentabhängig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SCE Studios, UK
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 30/60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Keyboard, ✓ EyeToy, Lightgun, ✓ Mikrofon
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	SingStar 80's (82%, MAN!AC 12/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 **75%** Spielspaß
Grafik 48 %
Sound 80 %

SingStar-Aufguss mit legendären Klassikern und Xavier Naidoo.

Spyro: A New Beginning

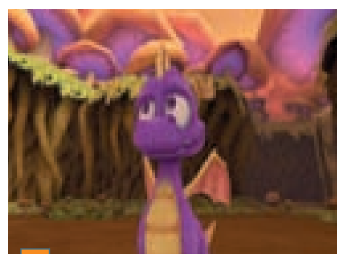


PS2 Spyro der Pyrotechniker: Heizt den garstigen Pavianen mit einem Feuerstrahl ein oder schleudert ihnen explosive Geschosse entgegen.

Kein gutes Omen: Zum dritten Mal flattert der lila Feuerspucker auf PS2 bzw. Gamecube – zum dritten Mal unter neuem Entwickler. War die Serie bisher für knuffige Jump'n'Run-Kost bekannt, setzen die australischen Entwickler von Krome beim neuesten Ableger auf satte Action.

Im Prinzip muss man sich "A New Beginning" als eine Art "God of War" für Kids vorstellen. Das Problem dabei: "Spyro" ist (abgesehen von den - imposanten Explosionen) grafisch unspektakulär. Viel schwerer wiegt aber der eintönige Spielablauf: Ihr werdet von einer fiesen Pavian-Horde attackiert und macht sie mit Standard- und Elementar-Angriffen (z.B. Feuer oder Eis) platt. Anschließend werdet Ihr von einer fiesen Pavian-Horde attackiert und macht sie mit Standard- und Elementar-Angriffen (z.B. Feuer oder Eis) platt. Danach werdet Ihr von... ach, Ihr wisst schon, wie es weitergeht.

Da trösten drollige Story, ordentliche Sprecher und vortreffliche Musikuntermalung nur wenig: So ein uninspiriertes Spiel hat der kleine Drache nicht verdient! *ak*



NGC Bedauernswert: Süßer Drache in monotonem Action-Geklöppe.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Krome Studios, AUS
Hersteller: Vivendi
www.kromestudios.com

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 40 Euro

PS2:
PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Veröffentlichung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Spyro: A Hero's Tail (75%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Spyro: A Hero's Tail (75%, MAN!AC 12/04)
NGC	Spyro: A Hero's Tail (75%, MAN!AC 12/04)

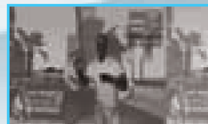
Playstation 2 **50%** Spielspaß
Grafik 63 %
Sound 75 %

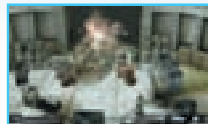
Gamecube **50%** Spielspaß
Grafik 63 %
Sound 75 %

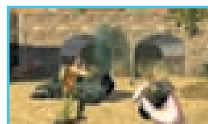
Genre-Änderung misslungen: ständig wiederkehrende Prügeleinlagen zehren an den Nerven.

MAN!AC MOBILE




GTA: Vice City Stories


Killzone: Liberation


Medal of Honor Heroes


42 Spieleklassiker

 Previews

Inhalt

 Sony PSP

 Nintendo DS

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).

Highlight-Top-10

 Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	New Super Mario Bros.	91%	08/06
2	Mario Kart DS	91%	12/05
3	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7	Super Mario 64 DS	88%	04/05
8	Tetris DS	87%	05/06
9	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10	Nintendogs	87%	11/05

Highlight-Top-10

 Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10

 Sony PSP

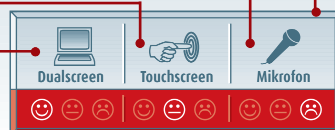
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	92%	neu
2	Ridge Racer 2	91%	11/06
3	Tekken: Dark Resurrection	90%	10/06
4	LocoRoco	90%	08/06
5	Burnout Legends	90%	11/05
6	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
7	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
8	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
9	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
10	Power Stone Collection	87%	11/06

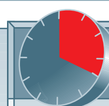
Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?





20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Final Fantasy 3

Der Rollenspielklassiker "Final Fantasy 3" wird für sein DS-Comeback nicht nur dezent überarbeitet, sondern komplett in 3D umgesetzt: So können Nachzügler die komplexe Handlung mit moderner Grafik genießen.

Zum besseren Verständnis veredelt Square-Enix den NES-Oldie mit neuen Handlungsszenen: Die vier Helden Luneth, Arc, Refia und Ingus bekommen so u.a. detaillierte Vorgeschichten verpasst. Spielerisch soll sich die Neuauflage jedoch ganz an das Bitmap-Vorbild halten: Die Kämpfe bestreitet Ihr darum traditionell in Runden. Jeder Held wird zudem verschiedene Berufe lernen und aus deren Talenten seinen eigenen Kampfstil kreieren können.



NDS Sympathische 3D-Grafik verhilft dem Klassiker zu neuem Glanz.

MAN!AC-Prognose

PSP GBA **DS**

Entwickler:	Matrix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2007

Traditionelles Spielvergnügen mit neuer Technik: Bei dieser Neuauflage legt sich Square-Enix mächtig ins Zeug.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE



Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	Rennspiel	November
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Metal Slug	Ignition	Action	November
Need for Speed - Own the City	Electronic Arts	Rennspiel	9. November
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	4.Quartal
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	16. November
Unfabulous	THQ	Abeneuer	4. Quartal
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Geschicklichkeit	1. Quartal 2007

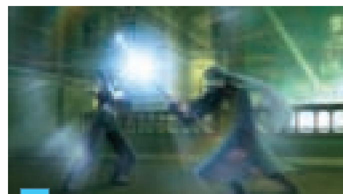


Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Actionloop	Nintendo	Geschicklichkeit	1. Quartal 2007
Mario Slam Basketball	Nintendo	Sportspiel	1. Quartal 2007
Need for Speed Carbon: Own the City	Electronic Arts	Rennspiel	9. November
Phoenix Wright Ace Attorney	Capcom	Adventure	November
Point Blank DS	Bandai-Namco	Action	9. November
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	2. November
Star Fox Command	Nintendo	Action	1. Quartal 2007
Yoshi's Island 2	Nintendo	Jump'n'Run	1. Dezember



Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Ace Combat X: Skies of Deception	Bandia-Namco	Action	7. November
Bomberman	Konami	Geschicklichkeit	8. November
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2	Action-Adventure	3. November
Killzone: Liberation	Sony	Action	7. November
Lumines 2	Buena Vista	Denkspiel	16. November
Medal of Honor Heroes	Electronic Arts	Action	9. November
Need for Speed Carbon: Own the City	Electronic Arts	Rennspiel	9. November
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sportspiel	8. November
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	14. Dezember

Crisis Core: Final Fantasy 7





PSP Erlebt Zacks Einstieg in die Legion: Im Laufe der spektakulären Handlung wird sich der Held auch mit dem "Final Fantasy 7"-Obermotz Sephiroth anlegen.

Das PSone-Rollenspiel "Final Fantasy 7" verhalf der Serie in Europa zum Durchbruch, auf der PSP dürft Ihr bald das Prequel spielen: "Crisis Core" konzentriert sich nicht auf den Helden Cloud, sondern seinen Gegenspieler Zack. Der angehende Söldner wird seine Kämpfe in Echtzeit bestreiten, noch ist aber nicht klar, ob Ihr ihn direkt steuert – ein erster Demo-Kampf mit Sephiroth zeigt eine Art Roulette für Spezialmanöver.

MAN!AC-Prognose

PSP GBA DS

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2007

Erlebt die Handlung aus einer neuen Perspektive: aufwändiges Prequel zum berühmtesten "Final Fantasy".

Dragon Quest Monsters: Joker

Den "Monsters"-Ableger der "Dragon Quest"-Serie gibt's schon seit dem alten Game Boy: Ähnlich wie bei "Pokémon" fangen die Spieler insgesamt 200 Monster, um eine individuelle Party zu trainieren. Mit der kämpft man sich nicht nur durch die umfangreiche Handlung, sondern ficht auch Duelle mit anderen Spielern.

Der DS-Nachfolger "Joker" kommt komplett in 3D und will die Monsterzucht um Online-Funktionen erweitern: Die Spieler können ihr Schützlinge im Internet registrieren und via 'Joker Grand Prix' vergleichen. Dabei sind nicht nur die vorgegeben Monsterrassen möglich, Ihr werdet sie auch kreuzen und so unzählige Mischformen züchten können!



NDS Sucht die Monster: Erste Bilder zeigen eine komplexe 3D-Welt.

MAN!AC-Prognose

PSP GBA **DS**

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2007

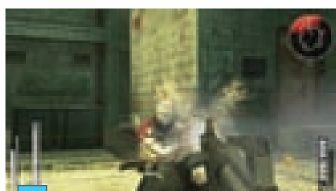
Ernster als "Pokémon": Mächtige Rollenspielwelt und Online-Verbindung sollen Euch die Monsterzucht ans Herz legen.

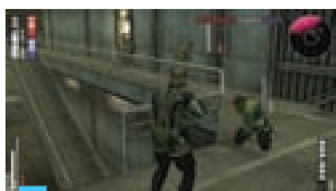
Metal Gear Solid: Portable Ops


PSP Im Einspieler-Modus erlebt Ihr ein komplett eigenständiges Abenteuer, das mehr über die Vorgeschichte der "Metal Gear"-Bösewichte verrät.

Nach zwei Kartenspiel-Einsätzen können es PSP-Spione kaum erwarten, Snake endlich in Echtzeit zu steuern: "Portable Ops" enthält sowohl Mehrspieler-Gefechte via Internet als auch ein umfangreiches Solo-Abenteuer. Die Handlung spielt um 1970 herum und verbindet "Snake Eater" mit den inhaltlich späteren Episoden: Alles dreht sich um eine blutige Revolte in Südafrika, in die Big Boss und weitere Berühmtheiten der Serie verstrickt sind. Bei seinen Ermittlungen leistet Snake auf der PSP erstmals Überzeugungskraft: Er kann seine Gegner nicht nur verhören und niederstrecken, sondern sie auch im Schwitzkasten halten und zum Überlaufen überreden. Dann lassen sie sich steuern und stehen auf Knopfdruck mit ihren Talenten zur Verfügung. Neben Soldaten werdet Ihr auch Mechaniker und Wissenschaftler anheuern: Jede Figur soll über individuelle Stärken und Schwächen verfügen wie z.B. Kampfkraft und Spionage – damit können die Verbündeten Feinde und Extras erspähen.

Im Mehrspielermodus garantieren die vielen Talente taktisches Vorgehen, außerdem wird der Radar überarbeitete: Neben den Widersachern zeigt er auch den eigenen Geräuschlevel an, der beim Aufspüren von Feinden eine zentrale Rolle spielen wird. Wer vorsichtig schleicht, kann sich seinen Gegnern unbemerkt nähern: Rambos sind hier fehl am Platz. Bis zu sechs Spieler dürfen in Ad-Hoc- und Infrastruktur-Modus zum Arenakampf antreten. Geplant sind Deathmatch, Team-Kampf, Capture und die originelle Variante Rugby – hier wird ein Item über Sicherheitszonen Schritt für Schritt zum eigenen Ziel gebracht! Dank Gamesharing dürfen zudem bis zu vier Spieler in die Deathmatches reinschnuppern.


PSP Wie auf Heimkonsolen könnt Ihr zum Zielen in die Ego-Sicht schalten.


PSP Im Mehrspieler-Modus kämpft Ihr mal solo, mal im dreiköpfigen Team.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP	GBA	DS
Entwickler:	Kojima, Japan	
Hersteller:	Konami	
Genre:	Action	
D-Termin:	2007	

Diesmal setzt Snake auf Action, während Euch seine Überredungskünste neue Taktiken ermöglichen.

Lunar Knights



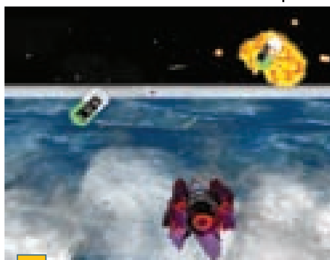
NDS Ritter Lucian kümmert sich mit einer Sonnenflinte um die Schattenmonster, während Kollege Aaron seine Mondkräfte gegen Lichtgestalten einsetzt.

Konamis Action-Rollenspiel "Lunar Knights" ist eine Vampierjagd im Stil der beiden "Boktai"-Abenteuer auf GBA: Mit Lichtenergie lassen sich die Ungeheuer der Findernis in die Hölle strahlen! Die "Lunar Knights" Lucian und Aaron können aber noch viel mehr: Sie vereinen die Mächte der Sonne und des Mondes, mit denen sich zahlreiche Teamrätsel lösen und Monster mit unterschiedlicher Taktik bekämpfen lassen.

Es wird noch komplexer: Der Statusbildschirm zeigt Euch Sonne und Mond ebenso wie Temperatur und Luftfeuchtigkeit. Ihr werdet die Helden also regelmäßig wechseln und auch mal zur nächtlicher Stunde Mondstrahlen für die Talente sammeln: Lucian ballert mit seinen Strahlenwaffen, während Aaron mittels mächtiger Nahkampfattacken protzt. Außerdem beherrschen die beiden allerlei Zauber, die Ihr mit körperlichem Einsatz beschwört: Für den Eiszauber pustet Ihr ins Mikro, das Erdbeben hämmert Ihr auf den Touchscreen.


NDS Im oberen Bildschirm kontrolliert Ihr Strahlung, Temperatur und Waffe.

Neu ist obendrein das Raumschiff, mit dem das Heldenduo ferne Planeten bereist. Ihr werdet den Gleiter durch 3D-Meteorfelder manövrieren und Euch mit feindlichen Geschwadern duellieren. Im Gegensatz zum Hauptabenteuer steuert Ihr diese Balllereinlagen ausschließlich mit dem Stylus: Wir erwarten ein wendungsreiches Grusel-Abenteuer mit viel Abwechslung.


NDS Stylus-Feuer: In den Ballerabschnitten reist Ihr zu neuen Welten.

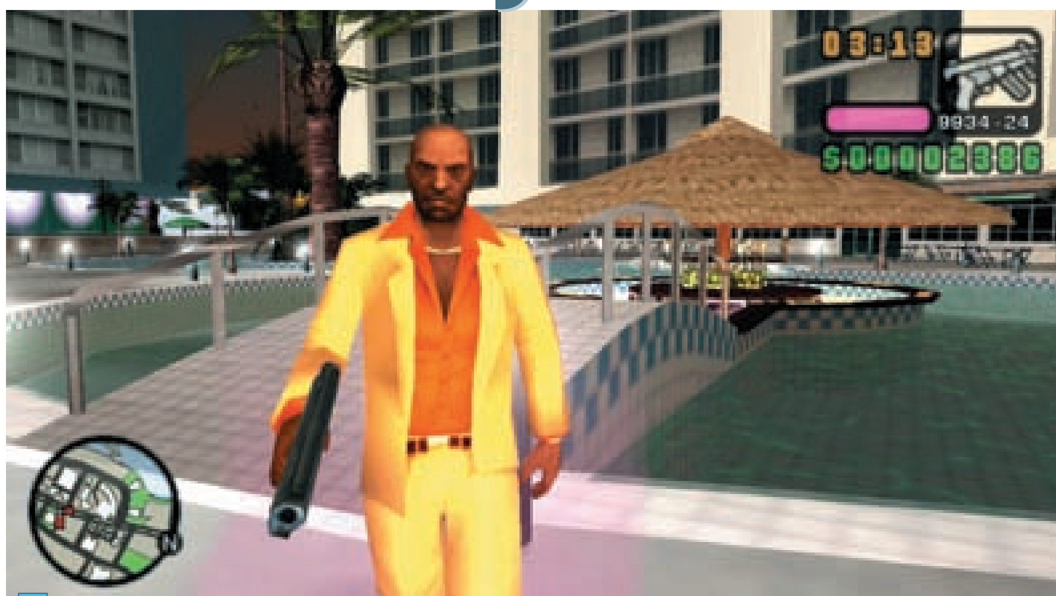
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP	GBA	DS
Entwickler:	Konami, Japan	
Hersteller:	Konami	
Genre:	Action-Rollenspiel	
D-Termin:	2007	

Zaubert und ballert mit Stylus und Mikro: Konamis neues Solar-Abenteuer wird Euren Grips heftiger fordern.



Grand Theft Auto: Vice City Stories



PSP Ein Mann geht seinen Weg: Vic Vance ist zwar kein Waisenknabe, doch zum Verbrecher wollte er eigentlich nicht werden. Auch diesmal fällt die Charakterisierung dank professioneller Synchronisation glaubwürdig und unterhaltsam aus.



PSP Auf Motorrädern kommt Ihr durch jeden Verkehrsstau.



PSP Blei liegt in der Luft: Geschossen wird wie immer bei "GTA" eine Menge.

Erneut wird die PSP zum Schauplatz eines Gangster-Epos. Der Name "Vice City Stories" macht es unmissverständlich klar, diesmal seid Ihr im virtuellen Miami unterwegs, in dem sich Tommy Vercetti 2002 auf der PS2 austobte. Erneut wurde aber nicht einfach die Vorlage portiert, sondern einiges verändert – schließlich spielt die Handlung auf der PSP zwei Jahre vorher, so dass manche Gebäude noch nicht gebaut oder abgerissen wurden.

Ihr schlüpft in die Rolle des Army-Soldaten Vic Vance, dessen Militärkarriere durch die ungewollte Verstrickung in kriminelle Aktivitäten ein jähes Ende findet. Kaum entlassen, muss er sich mit Ganoven-Botengängen behelfen, arbeitet sich jedoch in der Hierarchie bald nach oben. Richtig problematisch wird es aber, als sein schräges Brüderchen anreist und selbst krumme Geschäfte anleiert. Den fleischgewordenen Unruheherd kennen "GTA"-Fans bereits – Lance Vance spielte in "Vice City" eine bedeutende Rolle.

Wie üblich klaut Ihr Euch kurzerhand auf der Straße ein Vehikel und fahrt damit zu den Auftraggebern, wo Euch zahlreiche Storymissionen erwarten, bei denen viel geballert und gerast wird. Auch an Nebenbeschäftigungen mangelt es nicht: Verdient z.B. legales Kleingeld als Taxi-Chauffeur, übt am Schießstand Euer Zielvermögen oder liefert gesuchte Vehikel bei den Behörden ab. Vic ist deutlich mobiler und flexibler als sein "Liberty City Stories"-Kollege Tony – diesmal könnt Ihr nicht nur Autos und Motorräder fahren, sondern auch mit Helikoptern über die ganze Insel schweben. Selbst das Wasser sorgt nun für (et-



PSP Habt Ihr Euch in der Story weit genug voran gearbeitet, könnt Ihr Hubschrauberflüge unternehmen – die Steuerung der Helis ist schwer zu erlernen.

Ulrich Steppberger



Lang leben die 80er: Zugegeben, es ist Geschmackssache, welche Ära und was für ein Szenario einem am besten gefällt. Doch das authentische "Miami Vice"-Flair, das Rockstar hier produziert, ist einfach großartig. Die Grafik von "Vice City Stories" übertrifft den Vorgänger nicht nur in puncto Präsentation, sondern auch in Sachen Technik. Ruckler und Pop-Ups sind zwar nicht ganz verschwunden, aber deutlich weniger geworden, während z.B. Charakterdetails, Lichteffekte und die schiere Anzahl an Passanten und Fahrzeugen auf der Straße verbessert wurden. Spielerisch gibt sich das Epos keine Blöße, an Umfang und Abwechslung kann man ebenfalls nicht rummeckern. Spätere Aufträge werden allerdings etwas länger, was angesichts der traditionell etwas bockigen Zielautomatik gelegentlich für Frust sorgen kann – dafür ist der nun mögliche 'Waffenrückkauf' beim Scheitern eine zwar nicht optimale, aber doch sehr sinnvolle Verbesserung. Der unkomplizierte Aufbau eines eigenen Ganoven-Imperiums entpuppt sich als motivierender Zusatz, der "Vice City Stories" nochmal aufpeppt – auch das zweite PSP-"GTA" erfüllt die hochgesteckten Erwartungen.


PSP Das Stadtbild von Vice City glänzt mit Stil: Neonlicht und Pastellfarben sorgen für eine Atmosphäre, die bewusst an die TV-Serie "Miami Vice" erinnert.

was) weniger Schrecken: Euer Held hat den Freischwimmer gemacht, verliert aber nach einer Weile die Kraft, wenn Ihr nicht ans rettende Ufer paddelt.

Geschäftssinn lohnt sich

Neben der Haupthandlung steht die Gründung eines Imperiums im Mittelpunkt: Schon früh seid Ihr in der Lage, Betriebe rivalisierender Gangs zu attackieren. Säubert Ihr ein Gebäude von feindlichen Ganoven, steht es leer und kann für kleines Geld aufgekauft werden. Macht Ihr daraus z.B. einen Stützpunkt für Schmuggeleien oder Prostitution, verdient Ihr jeden Tag bare Münze damit. Durch dazu passende Kleineinsätze steigert Ihr Euren Ruf in der entsprechenden Kategorie und erhöht den Umsatz. Allerdings bleiben die Rivalen nicht tatenlos, sondern greifen gelegentlich Läden von Euch an – wer dann nicht zur Verteidigung schreitet, verliert eine Einnahmequelle. Ein gefülltes Konto hat einen weiteren angenehmen Nebeneffekt: Wie immer verliert Ihr bei Tod oder Verhaftung Eure Waffen, diesmal dürft Ihr sie aber gegen ein moderates Bestechungsgeld gleich wieder an Euch nehmen – sehr praktisch.

Wie bei "Liberty City Stories" können bis zu sechs PSP-Ganoven per lokalem WiFi gegeneinander antreten: Neben den bekannten Spielmodi des Vorgängers gibt es ein paar neue Varianten. So geht es z.B. darum, möglichst als erster einen Helikopter zu kapern und dann die anderen Spieler aus der Luft zu erledigen, bevor sie Euch vom Himmel holen. Wenig überraschend wird auch dieses "GTA" in der deutschen Fassung zwecks Jugendschutz etwas modifiziert: Abgetrennte Gliedmaßen und Kleingeld durch Passantenmeuchelei gibt es nicht, dafür bleiben uns einige 'Spezialmissionen' erhalten. *us*


PSP Diesmal habt Ihr auch viel auf dem Wasser zu tun.

20 Minuten
Schallwellen-Spaß

Wo "GTA" draufsteht, muss erstklassiger Sound drin sein – das trifft auf "Vice City Stories" natürlich auch wieder zu. Die zehn Radiosender der Stadt spielen diesmal fast nur bekannte Songs aller möglichen Genres von Pop und Rock bis zu Wave und Schmuse-Soul, die das Flair der frühen 80er-Jahre großartig rüberbringen. Für besondere Authentizität wurde sogar der leibhaftige Phil Collins für eine Sprachrolle verpflichtet. Ebenfalls wieder mit dabei sind die urkomischen Werbespot-Persiflagen und DJs – außerdem erfahren wir nun, wieso der legendäre Lazlow so zynisch geworden ist...

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Rockstar Leeds, UK
Hersteller: Take 2
www.rockstargames.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 6
nötige UMDs 6
USK-Rating 16
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

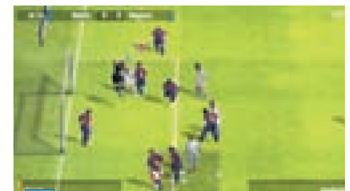
GTA: Vice City Stories
PSP
Grafik 75 %
Sound 95 %
92 % Spielspaß

Stilvoller, größer, spaßiger: Das neue PSP-"GTA" ist noch besser als der Vorgänger.

FIFA 07



Endlich denkt EA mit: Bei "FIFA 07" dürft Ihr nun auch mobil mit dem Steuerkreuz loslegen. Euch erwartet eine astreine Portierung des großen Bruders – dank der Ähnlichkeit dürft Ihr sogar die Managerkarriere der PS2 auf der kleinen Playstation weiterzocken. Trikotsponsoren, Transfers, Trainingspläne – hier nehmt Ihr alles selbst in die Hand. Spielerisch ist "FIFA 07" der mit Abstand beste mobile EA-Kick – lediglich die etwas trägen Kontrollen verhindern den Sprung in die Award-Region. Vier verschiedene Kontrollschemata, zig Kameraperspektiven, realistischer Spielablauf und das prall gefüllte Lizenzpaket sind vorbildlich. Zusätzlich garnieren zwei Minispiele die Bolzerei: Im Trick-Minigame haltet Ihr die PSP hochkant und zaubert via reaktionsschneller Buttoneingabe. Beim 'Wall Attack' schießt Ihr auf bunte Farbfelder – "Break Out" meets Fußball. Spaßig! *ms*

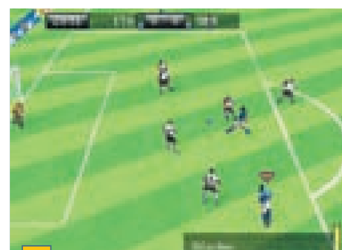

PSP Schönste Handheld-Kickerei: "FIFA 07" auf PSP sieht einfach schick aus.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.easports.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 80 %
Sound 81 %
84 % Spielspaß

EAs bester Handheld-Kick: realistisches Fußball mit allen Originalmannschaften.

FIFA 07


NDS Dank löchriger Defensivreihen sind Torszenen an der Tagesordnung.

Wie schon im letzten Jahr stellt das DS-Sportspektakel spektakulären Spaß-Fußball über Realismus. Schnelles Spiel, viele Tore, massig Fouls und dank kritischem Schiri gibt's auch reichlich Platzverweise. Die Karriere ist simpler aufgebaut als auf der PSP, motiviert mit individuell auf die Klubs abgestimmten Saisonzielen aber dennoch längerfristig. Lizenzmäßig ist die DS-Fassung klasse – sämtliche Originalkicker sind dabei. Sinnvolle DS-Eigenheiten wie ein übersichtlicher Radar und die feine Wiederholung runden den Titel ab. *ms*

Die "FIFA"-Serie ist nicht für den DS geboren, passt sich aber hervorragend an und nutzt alle Features: Ins Mikrofon trällert Ihr Eure eigenen Fanhymnen, der untere Screen dient als riesiger Radar. Auch die Touch-Sensitivität kommt nicht zu kurz: Via Fingerdruck gebt Ihr Taktiken oder sogar die einzelnen Laufwege der Mitspieler vor. Zudem spult Ihr komfortabel durch die Sofortwiederholung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.easports.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

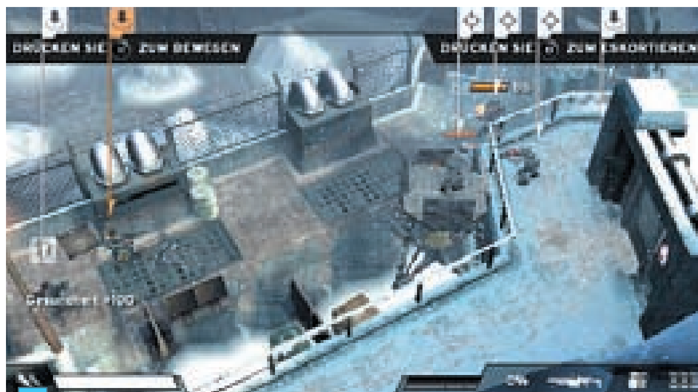
Nintendo DS
Grafik 75 %
Sound 78 %
82 % Spielspaß

Unkomplizierter Arcadesport mit dicker Lizenz, vielen tollen Toren und netten DS-Gimmicks.

VIDEO AUF DVD!

Killzone: Liberation


PSP Mit Panzer oder Luftkissenboot heizt Ihr den Gegnern ordentlich ein. Leider steuern sich die Vehikel ziemlich träge.



PSP Über die Befehlsmaske wählt Ihr zwischen vorgegebenen Zielen. Der Digi-Kumpel bläst die markierten Gegner dann augenblicklich von der Bildfläche.





20 Minuten
Zeitschuld

20 Minuten können bei "Killzone: Liberation" sehr lange werden – zumindest wenn Ihr die laut Spiel vergangene Zeit und nicht die eigentliche Spieldauer betrachtet. Theoretisch reichen 20 Minuten, um einen Level durchzuspielen. Praktisch braucht Ihr aber viel länger, denn schon auf der Schwierigkeitsstufe 'Normal' sterbt Ihr tausend Tode und müsst wieder und wieder vom letzten, etwas weiter zurückliegenden Checkpoint starten. Der Zähler mag nach dem Durchspielen der Kampagne knapp vier Stunden anzeigen, im Endeffekt braucht Ihr aufgrund unzähliger Wiederholungen doppelt so lange.

Genre: Action
Schwierigkeit: sehr hoch

Entwickler: Guerrilla, Holland
Hersteller: Sony
www.killzone.com
Veröffentlichung: November

Spieler max.	6
nötige UMDs	6

USK-Rating: 16
Preis: ca. 50 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

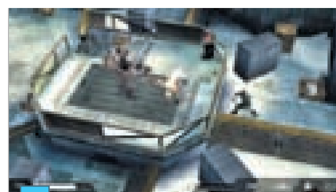
Killzone: Liberation
PSP
Grafik 83 %
Sound 76 %
78 % Spielspaß

Kurz und knackig: optisch eindrucksvolles Action-Spektakel – jedoch viel zu schwer.

Als vor zwei Jahren Sony und Guerrilla mit "Killzone" in den interstellaren Krieg und damit in Konkurrenz zum Xbox-Shooter "Halo" zogen, war klar, dass der Konflikt kein rasches Ende finden würde. Was auf der PS2 als Ego-Shooter begann, setzt seinen Weg nun als Third-Person-Action auf der PSP fort.
Soldat Jan Templar hat nach seinem Sieg gegen den ISA-Verräter keine Zeit zum Feiern: Der Süden Vectas, wo sich der Helghast-General Metrac und dessen Truppen breit gemacht haben, wartet auf Befriedung. Bis zum Showdown auf einer verschneiten Bergbasis müssen vier Kapitel, die den Spieler durch Schützengräben, Industrieanlagen und Sümpfe führen, überwunden werden.

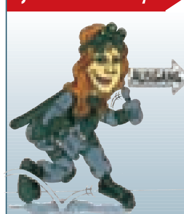
Überlegtes Ballern

Dass sich das nächste Kapitel mit dem bezeichnenden Titel "Liberation" (zu deutsch: Befreiung) aus der ungewohnten Vogelperspektive präsentiert, hat einen einfachen Grund: Entwickler Guerrilla setzt schlicht Bedienkomfort vor Serienkontinuität. Und tatsächlich, wenn Ihr die Spielfigur Templar leichtfüßig durch die hübsch designten Polygon-Areale dirigiert, werden keine Forderungen nach der Ego-Sicht laut. Statt träger Kamerakontrolle sowie doppelt belegter Tasten findet Ihr eine effiziente Steuerung vor. Eine dezente Zielerfassung sorgt schließlich dafür, dass Ihr die Helghast auch aus der Vogelperspektive effektiv aufs Korn nehmen könnt.
Der Spielablauf ist jedoch ungleich taktischer als bei einem First-Person-Shooter: Statt mit geladener Waffe nach vorne zu stürmen, nehmt Ihr die Gegner einzeln und aus sicherer Deckung ins Visier. Auch wenn Ihr mit Rico respektive Luger in einigen Kapiteln einen KI-Kumpan zur Seite gestellt bekommt, ist Vorsicht geraten. Zwar führt der Kamerad anstandslos Kommandos aus, die Ihr über das Digikreuz und eine Befehlsmaske abruft. Doch die Treue kann ihn im schlimmsten Fall sein virtuelles Leben kosten. Relativ gut geschützt übersteht Ihr die Schlacht in einem Vehikel: Panzer, Luftkissenboot und Jetpack steuern sich jedoch umständlich und haben deshalb jeweils nur einen kurzen Auftritt im Spiel.
Neben der kurzen Storykampagne dürfen Solisten bei zwei Dutzend zeitbasierter Herausforderungen ran, wo Upgrades für das Hauptspiel freigeschaltet werden können. Wem der Story-Modus dann immer noch zu schwer ist, holt sich ad hoc einen zweiten Mitspieler an Bord und zockt im kooperativen Modus. Oder legt sich in der Multiplayer-Variante mit fünf menschlichen Kämpfern an. *jw*


PSP Frust mit dem Boss: Die wenigen Endgegner halten eine Menge aus.


PSP Flammen bringen für Templar den sicheren Tod. Haltet Euch davon fern.

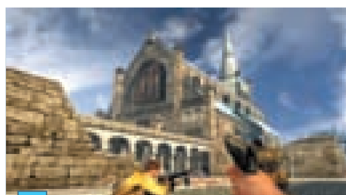
Janina Wintermayr

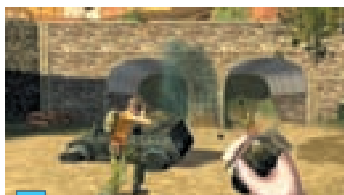


Auf der Packung steht Action, im Inhalt verbirgt sich Taktik. Wie schon beim PS2-"Killzone" kommt Ihr bei "Liberation" mit der Hau-Drauf-Technik nicht weit, dafür sorgt Guerrilla mit einem viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Zwar bieten die Levels ausreichend Optionen, in Deckung zu gehen, doch fehlt es der actionorientierten Steuerung an der Möglichkeit, schnell auszuweichen oder Gegner punktgenau anzuvisieren. Ärgerlich ist auch die überfrachtete Vehikelkontrolle. Technisch verdient "Killzone" dagegen das Prädikat 'Hingucker'. An den detaillierten und abwechslungsreichen Abschnitten werden jedoch nur Profis Freude haben – und das auch nicht sonderlich lange: Der Story-Modus geriet recht kurz und liefert wie der PS2-Shooter kein wirklich befriedigendes Ende.

Medal of Honor Heroes



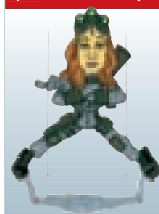

PSP Hui und Pfui: klobige Charaktere vor detaillierten Hintergründen.


PSP Während wir die Granate zücken, hat der KI-Kollege den Gegner erledigt.

Während "Killzone"-Entwickler Guerrilla seinem SciFi-Shooter auf der PSP eine Genreumwandlung verpasst, bleibt EA mit seiner Weltkriegs-Ballerei lieber auf gewohntem Terrain: "Medal of Honor Heroes" ist wie seine Konsolenbrüder ein waschechter Ego-Shooter, der sich auf der PSP alle Mühe gibt, kompetent zu wirken. An Action mangelt es dem historischen Schützenfest jedenfalls nicht: An der Seite einer Hand voll KI-Soldaten sucht Ihr in Italien, Holland und den Ardennen nach geheimen Dokumenten, sprengt für den Gegner wichtige Infrastruktur, nehmt feindliche Stellungen ein und verteidigt diese bis aufs Blut. Euer tapferer Soldat trägt neben einer schweren Waffe, die Ihr nach Belieben gegen feindliche Witwenmacher austauscht, noch Pistole und Granaten mit sich herum. Letztere sind im Gefecht durchaus hilfreich, kommen aufgrund der unhandlichen Steuerung (zum Waffenwechsel müsst Ihr den Analogstick loslassen, könnt Euch dann aber nicht mehr von der Stelle bewegen) kaum zum Einsatz.

Wer lieber gegen menschliche Gegner antritt, bekommt im umfangreichen Multiplayer-Modus ausreichend Gelegenheit dazu: Zockt ad hoc mit sieben Mitspielern oder klinkt Euch online ins EA-Nation-Netz ein und trefft auf 31 Gleichgesinnte. Sechs teambasierte Spielmodi von 'Infiltration' bis 'Domination' sorgen für Langzeitmotivation. *jw*

Janina Wintermayr



Ego-Action und PSP, das passt einfach nicht zusammen: Auch Publisher-Riese EA scheitert am Versuch, das Shooter-Genre auf dem Handheld zu etablieren. "Medal of Honor Heroes" steuert sich ähnlich träge wie die vorherigen First-Person-Titel. Dank moderatem Schwierigkeitsgrad bleibt "Heroes" trotzdem spielbar. Dafür sorgen nicht zuletzt die tatkräftigen KI-Kameraden, die zwar nicht mit Intelligenz, aber Mut und Durchhaltevermögen glänzen. Zwar haben Solisten abseits des Story-Modus die Möglichkeit, gegen KI-Bots ein Deathmatch zu bestehen, interessant wird "Medal of Honor" aber erst in der Multiplayer-Variante, wenn Ihr gegen 31 Spieler antretet. Grafisch gefallen die abwechslungsreichen Levels, leider sind die Charaktermodelle sehr klobig geraten.

20 Minuten im Kleinkrieg

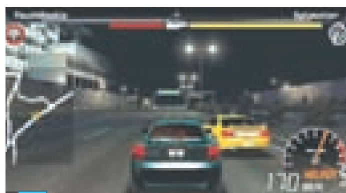
Wer sich sputet, schafft in 20 Minuten zwei Missionen – oder mehr, wenn Ihr nur die Primärziele erfüllt. Jeder Level stellt Euch neben einer bis mehreren Hauptaufgaben noch mindestens drei zusätzliche Ziele, für deren Erfüllung Ihr mit Orden belohnt werdet. Die Reihenfolge spielt bei den weitläufigen Arealen keine Rolle, doch solltet Ihr die Lametta-einsätze nur mit ausreichend Medipacks und Munition in Angriff nehmen. Denn wer bei der Jagd nach Geheimdokumenten sein Leben lässt, muss wieder ganz von vorne anfangen. Checkpoints hält das Spiel nicht bereit. Aufgrund des geringen Schwierigkeitsgrads ereilt Euch der Tod bei "Medal of Honor Heroes" jedoch nur selten.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronic-arts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 32
nötige UMDs 32
USK-Rating 18
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 67 %
Sound 72 %
70 % Spielspaß

Ego-Shooter mit PSP-Problem-Steuerung und umfangreichem Multiplayer-Modus.

Street Supremacy


PSP 'Aufleveln' nötig: Anfangs fahren Euch die Gegner locker davon. Motzt...


PSP ...deshalb Eure Karre mit Motor-Upgrades und optischem Blendwerk auf.

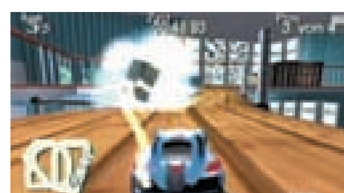
Endlich in Europa: Konami bringt Genkis PSP-Tuner "Street Supremacy" in PAL-Gefilde. Der mobile "Tokyo Highway Challenge"-Ableger punktet mit sauberer Optik, motivierendem Rivalen-System und massig Tuning-Möglichkeiten. Das schwammige Fahrverhalten, ein kaum vorhandenes Geschwindigkeitsgefühl und ellenlange Ladezeiten bremsen den Flitzer jedoch massiv ein. Wer sich dennoch darauf einlässt, hat jede Menge zu tun: Tretet Straßengangs bei, kämpft um die Vorherrschaft auf dem (überraschend umfangreichen) Autobahnnetz oder fahrt Zeitrennen und WiFi-Versus-Duelle. *ms*

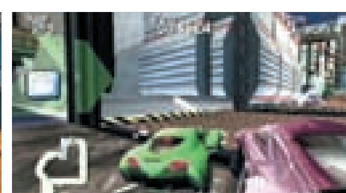
Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Genki, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentli.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 68 %
Sound 42 %
57 % Spielspaß

Umfangreicher Tuningraser mit über 150 Gegnern, jedoch ohne Geschwindigkeitsgefühl.

Pocket Racers


PSP Mit den Waffen zerstört Ihr Gegner und Teile der Umgebung.


PSP Die Rennen zu gewinnen, ist eine schweißtreibende Angelegenheit.

Feiernde Teenies werden von einem Dämon in Miniaturautos verwandelt und müssen rasend um ihre Seele kämpfen. Die grenzdebile Story von "Pocket Racers" kann nicht von der spielerisch schwachen Darbietung des "Micro Machines"-Klons ablenken: Der Spaßflitzer ist für Einsteiger viel zu schwer, außerdem verliert Ihr auf den unübersichtlichen Kursen öfters die Streckenführung aus den Augen. Durchwachsen präsentiert sich auch die Technik: Eine fehlerhafte Kollisionsabfrage sowie Slowdowns bremsen die Rennen aus. Trotz Online-Modus – "Micro Machines" macht mehr Spaß. *jw*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Blade Interactive, England
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 6
Preis: ca. 35 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 52 %
Sound 50 %
56 % Spielspaß

Unscheinbar und lieblos präsentierte Miniatur-Raserei mit technischen Schwächen.

42 Spieleklassiker



Die 42 Spiele auf einen Blick

Kartenspiele: Old Maid, Spit, Betrug, Fan Tan, Paare, Holzkopf, Black Jack, Hearts, Präsident, Rommé, Seven Bridge, Mau Mau (2 Varianten), Poker, Texas Hold'em, Napoleon, Spades, Kontrakt-Bridge, Patience
Brettspiele: Backgammon, Sternhalma, Dame, Hasami, Reversi, Gomoku, Seeschlacht, Schach, Feldherr, Ludo, Shogi, Domino
Sportspiele: Bowling, Dart, Billard, Balance, Schwupps
Sonstige: Shake-it, Hanafuda, Wortballons, Ausweg, Käsekästchen, Mahjong Solitaire

Genre: Spielesammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Agenda, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 8
nötige Module 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 40 %
Sound 45 %
70 % Spielspaß

Umfangreiche Spielesammlung, die das Spielspaß-Ass aber erst im Mehrspieler-Modus zückt.

Ganze 42 Games hat Nintendo auf dem DS-Modul untergebracht, darunter zahlreiche Karten-, Brett- und Sportspiele.

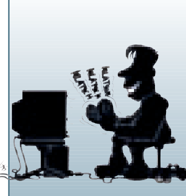
Im Freispiel-Modus wählt Ihr die Klassiker einzeln aus und messt Euch mit CPU-Gegnern oder versucht Euch an einem der drei Solospiele. Dabei lassen sich Schwierigkeitsgrad und Gegnerzahl beliebig einstellen. Zudem könnt Ihr Anleitungen auf Wunsch einblenden.

Einige Titel müsst Ihr aber erst bei der Stempeltour freischalten – hier sind die 42 Disziplinen auf sechs Levels verteilt. Je nach Abschneiden in den einzelnen Spielen verdient Ihr Euch ein bis drei Stempel. Könnt Ihr drei ergattern, geht es weiter zur nächsten Aufgabe.

Die Missionen konfrontieren Euch dagegen mit Vorgaben wie 'Triff beim Dart dreimal das Bullseye'. Meistert Ihr die Herausforderungen, werdet Ihr mit neuen Symbolen für Eure Chat-Nachrichten belohnt.

Der Mehrspieler-Modus ist vorbildlich: Sucht online nach Kontrahenten oder daddelt mit nur einem Modul gegen sieben Kumpels vor Ort. *ak*

André Kazmaier



Ganz ehrlich, wer spielt schon gerne Karten- oder Brettspiele gegen den Computer? Ich finde die soziale Komponente hier einfach zu wichtig. Weniger formell ausgedrückt: Ich will micht mit meinen Gegenspielern unterhalten, sie auslachen, sie beeinflussen! Deswegen freue ich mich umso mehr über den genialen Mehrspieler-Part mitsamt seiner witzigen Chat-Funktion. Dank der Unmenge an Spielen ist für jeden etwas dabei – und mittels der verständlichen Anleitungen erlernt Ihr neue Spiele im Handumdrehen. Schade nur, dass die Sportspiele teilweise misslungen sind: Speziell Billard sieht nicht nur aus wie ein billiges Flash-Spiel, es lässt sich auch nicht präzise steuern. Außerdem hätte ich mir eine etwas intelligentere Schach-CPU gewünscht...



Auf dem unteren Screen wird gezockt, oben seht Ihr die Anzahl der Karten Eurer Gegner. Ob Dartpfeil werfen oder Karte ausspielen – gespielt wird ausschließlich mit dem Stylus. Manche Sportspiele erstrecken sich über beide Bildschirme. Schade, dass man 'Mau Mau' nicht ins Mikro grölen kann.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

English Training
Spielend Englisch lernen

20 Minuten mit einer Fremdsprache

Wie die anderen artverwandten Übungs- und Lernmodule ist auch "English Training" speziell für Kurzeinsätze konzipiert – lange Runden damit hat Nintendo nicht vorgesehen. Es macht mehr Sinn, täglich ein paar Minuten Diktate zu schreiben, statt gleich eine ganze Reihe davon am Stück zu absolvieren. Dazu fehlt auch die Abwechslung beim Training, da die kurzweiligeren Aufgaben allesamt im Extra-Menü abgelegt sind – habt Ihr Kreuzworträtsel und Marathonlauf aber erst freigeschaltet, dienen sie als nette Motivationsstütze. Allerdings gilt hier eine Sache noch mehr: Kennt Ihr die Wörter nicht ohnehin schon, kommt Ihr nicht weit – für junge DS-Besitzer ist die Sprachbarriere also zu hoch, um echten Nutzen daraus zu ziehen.

Genre: Lernprogramm
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Plato, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 8
nötige Module 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

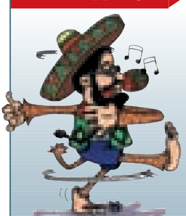
Nintendo DS
Grafik 24 %
Sound 56 %
keine Wertung % Spielspaß

Nettes Englisch-Diktat für Übungswillige, das aber etwas abwechslungsarm ausfällt.

Nintendo setzt ein weiteres Mal auf die Edutainment-Karte: Das "English Training" schlägt in die gleiche Kerbe wie das erfolgreiche "Gehirn-Jogging", verlegt sich dabei aber noch mehr auf Wissensvermittlung. Entsprechend wird das Modul gar nicht mehr als Spiel von der USK angesehen, sondern bekommt das 'Lehrprogramm'-Siegel verpasst – darum geben wir auch keine Spielspaßwertung ab.

Der Untertitel 'Spielend Englisch lernen' zielt etwas in die falsche Richtung, denn wenn Ihr nicht akzeptable Grundkenntnisse der Sprache habt, kommt Ihr beim DS-Training nicht weit. Der Schwerpunkt liegt nämlich auf Diktaten: Eine freundliche Stimme liest einzelne Wörter oder Sätze vor, die Ihr dann per Stylus auf den Touchscreen schreibt – ein Buchstabe nach dem anderen, was gut funktioniert. Jeden Tag absolviert Ihr einen kurzen Test, der Euer Können bewertet, in einem Kalender werden Eure Leistungen dauerhaft verwaltet. Mit der Zeit schaltet Ihr Bonusaufgaben wie z.B. einfache Kreuzworträtsel oder auf Tempo ausgelegte Schnellrunden frei. Wer mag, kritzelt per WiFi mit bis zu sieben Freunden. *us*

Ulrich Steppberger



So macht Sprachtraining Sinn: Das bewährte Grundgerüst von "Gehirn-Jogging" leistet auch bei "English Training" gute Dienste, obwohl die Präsentation etwas steifer ausfällt. Dafür wurde ein Schwachpunkt verbessert – die Schrifterkennung klappt nun spürbar besser, wenn auch ein paar Macken gelegentlich für Verwirrung sorgen. So erkennt der DS z.B. das kleine 'z' trotz gegenteiliger Behauptung nur in der 'neudeutschen' Schreibweise mit Schleife drunter, was für ältere Benutzer ungewohnt ist. Außerdem ist das Modul letztlich nicht zum Lernen der Sprache gut, ohne solide Grundkenntnisse stolpert Ihr nur von einem Fehler in den nächsten. Wollt Ihr aber Euer Wissen wieder auffrischen, ist das "English Training" eine nette Sache.



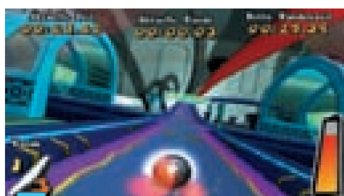
Der obere Bildschirm dient als Kontrollhilfe und zur Aufgabenstellung, der untere ist zentral zur Bedienung: Nur mit dem Stylus könnt Ihr die Buchstaben schreiben, die Erkennung der einzelnen Zeichen funktioniert sehr gut. Das Mikro kommt nur selten zum Einsatz und dient dann mehr als Gimmick.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Mercury Meltdown




PSP Die flexible Kameraführung sorgt für bessere Übersicht.


PSP So schnell, dass das Metall glüht: der freischaltbare Rennspiel-Bonus.

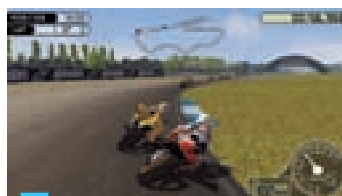
Archer "IK+" Maclean hat mit der Entwicklung von "Mercury Meltdown" nichts mehr zu tun, doch das Grundprinzip des Geschicklichkeitstests rund um einen Tropfen Quecksilber bleibt gleich: Wieder müsst Ihr Euren Blob an zahlreichen Hindernissen vorbei zum Ziel führen, indem Ihr die Umgebung in alle Richtungen kippt. Geändert hat sich dagegen der Grafikstil, der nun auf poppiges Design und Cel-Shading setzt. Dazu kommen 160 neue Levels, die etwas beliebig wirken, aber nicht mehr strikt erledigt werden müssen, sowie eine Reihe gewitzter Bonusspielchen – Fortsetzung gelungen! *us*

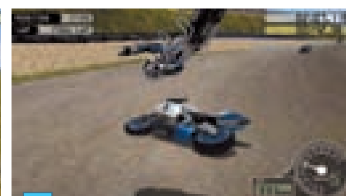
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Ignition, England
Hersteller: Ignition/Atari
www.mercurymeltdown.co.uk
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 70 %
Sound 71 %
79 % Spielspaß

Neue Optik, gleiches Prinzip: teils knifflige Tropfenkullerei mit viel Umfang und Ideen.

MotoGP


PSP Das Überholen fällt deutlich leichter als bei den vierrädrigen Kollegen.


PSP Abflüge kommen beim zuschaltbaren Simulation-Modus häufiger vor.

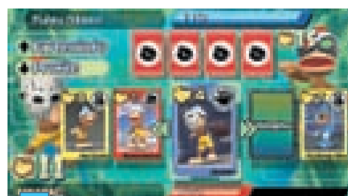
Die Konvertierungswelle rollt: Wie viele andere Titel beschreitet auch "MotoGP" den Weg von der PS2 zur PSP. Mit dabei sind die Saisondaten von 2005 und 2006 samt Fahrern und originalgetreuen Strecken. Neben dem Arcade-Modus dürft Ihr zu einer kompletten Saison gegen 19 andere halsbrecherische Biker antreten – Qualifying inklusive. Viel mehr Substanz wurde dem Titel aber nicht zuteil. Zumindest technisch zeigt sich "MotoGP" solide, die seltenen Ruckler stören nicht. Leider entfielen die von der PS2 bekannten Herausforderungen. So wird die Asphaltraserei doch etwas eintönig. *ts*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Bandai-Namco, Japan
Hersteller: Bandai-Namco/Sony
www.yourpsp.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 67 %
Sound 52 %
70 % Spielspaß

Gelungene Zweirad-Raserei mit deutlichem Arcade-Einschlag und wenig Abwechslung.

Ape Academy 2


PSP Die blaue 'Papier'-Karte sticht die rote 'Stein'-Karte – der erste Sieg.


PSP Im folgenden Mikro-Prügler entscheidet Ihr die zweite Runde für Euch.

"Ape Academy 2" ist eine Minispiel-Sammlung mit taktischer Note. In bester 'Schere-Stein-Papier'-Tradition bestimmen Eure Karten über Schaden und Belohnung. Duelliert Euch dann in über 100 Simpel-Disziplinen, bei denen Ihr oft nur eine Taste rechtzeitig betätigen müsst. Im 'Shop' könnt Ihr Karten verkaufen oder Euer Arsenal aufstocken, ehe Ihr knifflige Endbosse herausfordert. Sonys Affenspaß gefällt dank taktischer Elemente und ansprechender Technik, nervt aber durch einige arg simple und bescheuerte Minispiele. Duelliert Euch an einer PSP und findet so heraus, wer der größte Affe ist! *mh*

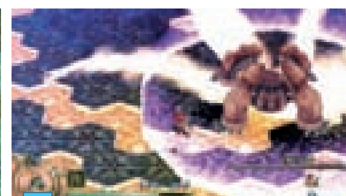
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig
Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 60 %
Sound 67 %
68 % Spielspaß

Kurzweilige Minispiel-Sammlung mit Taktik und Abwechslung, aber einigen konfusen Aufgaben.

Ys: The Ark of Napishtim


PSP Genießt das Scharmützel, so lange es währt... gleich wird geladen!


PSP Die dicken Boss-Brocken wollen taktisch ausmanövriert werden.

Nicht die rundum polygonale PS2-Fassung, sondern das ursprüngliche PC-Original von "Ys: The Ark of Napishtim" setzt Falcom für das Sony-Handeld um. Das kommt wie alte PSone-Adventures nicht mit dreidimensionalen Figuren, sondern Kopffüßler-Figuren und -Monstern daher. Lediglich Level-Aufbauten und Endgegner besitzen echtes (und obendrein arg verpixeltes) 3D-Naturell. Dazu verhunzen Ruckel-Schluckauf und nervige Ladepausen (sogar im Ausrüstungsmenü) den auf der PS2 so unterhaltsamen Hack'n'Slay-Klassiker. Da knirschen selbst Genre-Fans mit den Zähnen. *rb*

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Falcom, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating: 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 50 %
Sound 70 %
49 % Spielspaß

Peinliche Ladepausen, Ruckelei und krude Pixelgrafik verderben den Spaß am Abenteuer.

Problem 60 Hertz

Nachdem ich über viele Ausgaben hin stillschweigend Euer Magazin nur gelesen habe, möchte ich mich nun auch mal an Euch wenden. Das Gerede, von wegen wie gut Ihr seid, verkneife ich mir – das sollte Euch als einziges langjähriges Überbleibsel der Multiplattform-Magazine durchaus bewusst sein. Und das zu Recht wie ich finde, denn alle Neuerungen die Ihr über die Jahre eingeführt habt (DVD, Extended etc.), sind bei mir auf vollste Zustimmung gestoßen. Also nur weiter so – man kann es eh nicht allen recht machen!

Nun aber zu dem Grund meines Schreibens: 60Hz-Probleme mit der Xbox 360. Ich habe (noch) einen alten, wenn auch großen Röhrenfernseher, der leider keine 60Hz-Unterstützung besitzt. Voller Stolz nenne ich auch (neben mehreren anderen Konsolen) eine Xbox 360 plus diverse Spiele mein Eigen. Als ersten Titel habe ich mir "The Elder Scrolls 4: Oblivion" zugelegt und zu Hause voller Entsetzen auf der Rückseite der Hülle gesehen, dass das Spiel 'nur 60 Hz' unterstützt. Aber was soll ich sagen, es funktionierte auf meiner alten Glotze tadellos und seitdem habe ich viele wundervolle Stunden (und Tage) in Cyrodiil verbracht.

Jetzt habe ich mir "NBA 2K6" gekauft, auf dem keinerlei Vermerke über ausschließliche 60Hz-Darstellung stehen, meine Xbox 360 signalisierte mir jedoch, dass ich im Folder 'System' unter 'Konsoleneinstellungen' und 'Anzeigen' auf 60 Hz wechseln soll. Leider ist dies wegen meinem Fernseher nicht möglich, ich kann das Spiel also nicht zocken.

Muss ich jetzt bei jedem Titel Angst haben, ihn nicht genießen zu können? Ihr weist im Kasten 'NextGen-Faktor' ja darauf hin, denke aber, dass auch Leute ohne Goldesel jedes Spiel zocken können sollten – auch wenn der Fernseher nicht der beste ist!

Daniel Fiebiger, via E-Mail

! Auf 60Hz-Probleme weisen wir auch künftig hin. Aber um es deutlich zu formulieren: Die Technik bleibt nicht stehen und Nicht-60Hz-kompatible Fernseher sind heutzutage eine Seltenheit. Und wer sich eine Xbox 360 zulegt, der wird sich über kurz oder lang auch ein HDTV-Display kaufen, so die Denkweise von Microsoft und vielen Spieleherstellern. Bei hochauflösenden Monitoren gibt's dann auch das lästige 50/60Hz-Problem nicht mehr. Außerdem kannst Du nur via HDTV-Gerät die volle Pracht von NextGen-Spielen genießen. Wir raten Dir: Sparschwein plündern und in die hochauflösenden Welten eintauchen – denen gehört die Zukunft.



Skalen-Kritik

Kommen wir gleich zum Thema: Das Prozent-Wertungssystem bei Spiele-Tests bzw. Eure Prognosen-Skala bei Previews. Denn schon viel zu lange habt Ihr dieses unzeitgemäße System beibehalten. Als aktuelles Beispiel lässt sich die Prognose der Wii-Version von "Legend of Zelda: Twilight Princess" aufführen, die überraschend mäßig ausfiel und im Vergleich mit z.B. Lizenz-Verwurstungen wie "Cars" oder einem kurzweiligem Party-Spiel wie "Wii Sports" gleichauf steht. Blättere ich in alten Ausgaben, könnte ich noch dutzende weitere solcher Vergleiche anstellen, die die inkonsequente Ausnutzung dieser Skala verdeutlichen bzw. dieses System in Frage stellen. Denn irgendwie geht die Skala bei so gut wie jedem Spiel in den 'oberen Bereich' über. (...)

Ähnlich verhält es sich mit den Prozent-Wertungen: "Lego Star Wars 2" ist ein solides Durchschnittspiel. Wieso dann eine 75%-Wertung? Würdet Ihr die Bandbreite der Wertungsskala ausnutzen, dann würden sich auch nicht immer Monat für Monat bis zu zehn Titel im schwammigen Wertungsbreich von 75-90% befinden – was ja letztendlich auch keine ordentliche Kaufberatung darstellt. Denn 60%-Titel werden ja schon übelst zerrissen, obwohl sie über der Durchschnittsgrenze liegen.

Ich würde mir zum Start von Wii und dem baldigen Erscheinen der PS3 eine Wertungsreform wünschen. Wenn Ihr am 100%-Wertungssystem unbedingt festhalten wollt, dann bewertet bitte auch konsequent über den gesamten Bereich. Ich würde aber zu einer 10er-Skala raten. Wenn die Prognose bei Previews so schwammig bleibt, sollte diese abgeschafft werden. Ihr solltet bezüglich meiner aufgeführten Punkte vielleicht mal eine Leserumfrage starten.

Carlo Clemens, via E-Mail

! Die "The Legend of Zelda: Twilight Princess"-Prognose war ein Layout-Fehler (siehe Kasten links). Dass die Preview-Einschätzungen meist in der oberen Hälfte der Skala angesiedelt sind, liegt an unserer Vorauswahl. Wir wollen schließlich interessante und vielversprechende Spiele vorstellen und nicht den No-Name-Trash von obskuren Entwicklern. Dass die Prognose ihre Relevanz besitzt, sieht man an Deinem "Zelda"-Aufreger: Kassiert ein vermeintlicher Top-Hit eine niedrige Einstufung, dann hat das sehr wohl eine Aussage. Aber wie steht der Rest der Leserschaft zu diesem Thema? Schreibt uns Eure Meinung.

Der Aussage, "Lego Star Wars 2" sei nur ein durchschnittlicher Titel, können wir nicht zustimmen. Wie an dieser Stelle schon mehrmals diskutiert, sinkt die Zahl der durchschnittlichen bis schlechten Spiele, da die Entwickler ihr Handwerk immer besser beherrschen. Einem 'guten' Titel nur der Ausnutzung der Wertungsskala wegen 50% Spielspaß zu verpassen, wäre unfair. Mit der Layout-Reform in den kommenden Monaten gehen auch einige Wertungs-Modifikationen einher. Lasst Euch überraschen!

Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

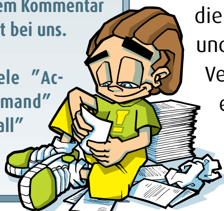
UPDATES & ERRATA

UPDATE: Sam Fisher schleicht in "Splinter Cell: Double Agent" nun doch schon seit Oktober (statt November) durch die Wohnzimmer.

MEA CULPA: Ein Aufschrei bei allen "Legend of Zelda"-Fans – in unserem Preview zur kommenden "Twilight Princess"-Episode stand eine MAN!AC-Prognose von 55 bis 85. Korrekterweise sollte dort eine Einschätzung von 80 bis 100 erscheinen.

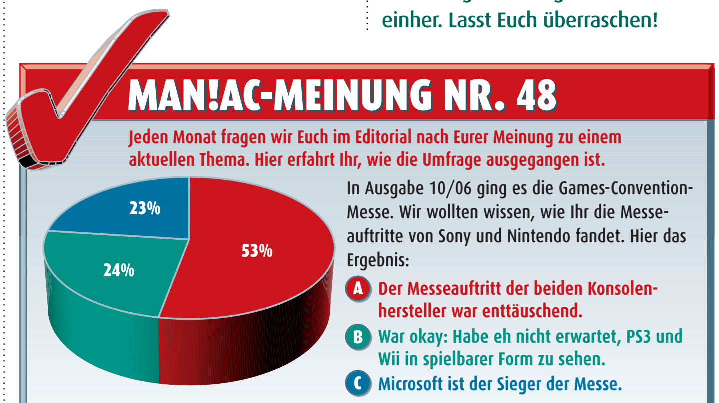
MEA CULPA: "Gears of War" (Xbox 360) erscheint entgegen dem Kommentar auf der aktuellen DVD nicht bei uns.

UPDATE: Die DS-Spiele "Actionloop", "Star Fox Command" und "Mario Slam Basketball" erscheinen im 1. Quartal 2007.



MAN!AC-MEINUNG NR. 48

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

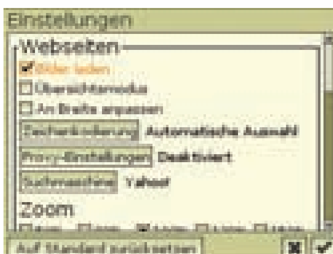


In Ausgabe 10/06 ging es die Games-Convention-Messe. Wir wollten wissen, wie Ihr die Messeauftritte von Sony und Nintendo fandet. Hier das Ergebnis:

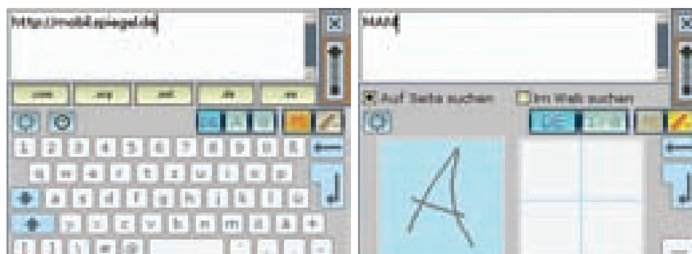
- A Der Messeauftritt der beiden Konsolenhersteller war enttäuschend.
- B War okay: Habe eh nicht erwartet, PS3 und Wii in spielbarer Form zu sehen.
- C Microsoft ist der Sieger der Messe.

KNOWHOW

Nintendo DS surft im Internet



In den Einstellungen lässt sich die eingebaute Suchfunktion mit verschiedenen Suchmaschinen verknüpfen.



Links und Texte gebt Ihr entweder mit der virtuellen Tastatur (links) oder der Buchstabenerkennung (rechts) ein: Unser schräges 'A' wird problemlos erkannt, bei ähnlichen Buchstaben und schlampiger Schrift kann es Verwechslungen geben.



Besser als auf PSP: Im eingebauten Link-Verzeichnis dürft Ihr individuelle Unterordner erstellen.

Mit dem eingebauten Internet-Browser präsentierte sich Sonys PSP bislang kommunikativer als der DS, aber jetzt holt das Nintendo-Handheld auf: Opera bannt eine Touch-optimierte Miniversion seines berühmten PC-Browsers auf Modul. Mit komfortabler Stylus-Eingabe ist der "DS Browser" ein ernhafter Herausforderer – MAN!AC unterzieht das Zubehör einem Praxistest.

Doppelmodul: Der "DS Browser" kostet ca. 40 Euro und erscheint in zwei Versionen, eine für den alten DS und eine für die Lite-Version. Neben dem DS-Modul liegt dem Browser nämlich das "Memory Expansion Pack" für den GBA-Slot bei, das am Gehäuse abschließt. Somit lässt sich das Expansion-Pack für den alten DS zwar in den Lite stecken, aber nicht umgekehrt: Beachtet dies, wenn Ihr den Browser auf zwei verschiedenen Handhelds betreiben wollt.

DS online: Die Konfiguration für die Internet-Einstellungen klappt wie beim das Standardmenü aller online-kompatiblen Module, DS-Besitzer kennen sich daher sofort aus. Der Browser lässt sich sowohl mit Kreuz und Tasten als auch dem Stylus bedienen. Das klappt über die Icon-Leiste unten im Touchscreen: Ihr dürft vorwärts und rückwärts blättern, die Seite neu laden, einen Link eingeben oder diesen aus dem eingebauten Verzeichnis wählen. Die Eingabe funktioniert mit der virtuellen Tastatur und dem Stylus optimal. Es gibt auch eine Erkennung für gemalte Druckbuchstaben, wie man sie von Palm-Handhelds kennt – inkl. der üblichen Verwechslungsfehler: Ein großes 'i' wird da schon mal als kleines 'l' erkannt, deshalb bleibt Ihr bei der Tastatureingabe. Beim Surfen legt der "DS Browser" Homepages über beide Bildschirme: Für das Hochkantformat von Pocket-PC und Palm optimierte Seiten lassen sich damit oftmals besser darstellen als mit dem PSP-Browser! Bei komplexen Homepages für PC-Browser wird's dagegen unübersichtlich: Die Darstellung benötigt einige Sekunden und wenn es dann soweit ist, könnt Ihr trotz verschiedener Zoomstufen kaum Details erkennen. Da hilft nur der Lupen-Modus: Ihr verschiebt einen Kästchen-Cursor auf dem unteren Bildschirm, der im oberen Screen vergrößert wird. Das Werkzeug dient der Orientierung, fortlaufende Texte lassen sich damit aber nur mühsam lesen. Kurzum: Der "DS Browser" hat bei der Bedienung die Nase vorn, aber wenn's um komplexe Homepages geht, bietet das Breitbild der PSP mehr Übersicht. *oe*



Doppelt hält besser: Die Software (rechts) stöpselt Ihr in den DS-Slot, das Speichermodul (links) in den GBA-Schacht.



Websites im Hochkant-Format (hier http://mobil.spiegel.de) bringt der "DS Browser" übersichtlich auf die Bildschirme.

Homebrew-Wettbewerb

Mit seiner Unterstützung für Heimentwickler-spiele hat das "MAX Media Dock" das Herz einiger Bastler erobert: Jetzt veranstaltet Codejunkies.com einen Programmierwettbewerb, dessen Gewinner Ihr in diesen Tagen bestaunen dürft – holt Euch die Geistesblitze aufs DS!



Hochkant-Links für DS

Wer sich die Links zu den vielen Mobil-Angeboten im Internet einzeln zusammen sucht, hat eine Menge Arbeit vor such: Am Besten surft Ihr auf ein Verzeichnis für Pocket-PC, das regelmäßig die neuesten Links ins Netz stellt. Wir empfehlen www.pocket-portal.de, das sich auch auf dem DS übersichtlich darstellen lässt – nutzt den Link als Startseite!



Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 11/06: Präsentationen per PSP** Bewegte Bilderschauen auf dem Handheld
- **MANIAC 10/06: PSP spielt Video-Podcasts** Mehr bewegte Bilder für unterwegs
- **MAN!AC 09/06: Demos auf dem DS** So spielt Ihr Eigenbau-Software ab
- **MAN!AC 08/06: PSP als Media Center** Tools und Gratis-Spiele auf Sonys Handheld

LAST RESORT



PAINKILLER: HELL WARS

Superkiller:
Führt die unten aufgeführte Kombination aus, um sämtliche in "Painkiller: Hell Wars" enthaltenen Waffen nebst Munition freizuschalten.

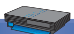
weiß + L Y

Gott-Modus:
Als Gott durch die Hölle poltert Ihr, wenn Ihr den unten stehenden Tastencode im Spielverlauf ausführt. Unverwundbar verliert auch der übelste Kugelhagel seinen Schrecken.

weiß + L B

Dämonen-Modus:
Haltet wie gehabt die weiße Taste und die linke Schultertaste im Spielverlauf gedrückt und betätigt dann X, um den teuflischen Dämonen-Modus zu aktivieren.

weiß + L X



NBA 2K7

Cheats:
Gebt die folgenden Cheats im Code-Bildschirm von "NBA 2K7" ein.

alle 2K-Sports All-Stars
topps2ksports
maximale Belastbarkeit für ein Spiel
ironman
unendlich Ausdauer für ein Spiel
norest



ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

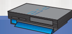
Unendlich Leben:
Gewusst wie: Sobald Ihr in Arthurs knallhartem PSP-Abenteuer die magische Grenze von 30 Leben überschreitet, bekommt Ihr frei Haus unendlich Leben spendiert und habt eine reelle Chance gegen Gargoyle.



NBA LIVE 07

Dunk den Code!
Traditionsgemäß stehen für das jährliche Upgrade von EAs Basketball-Simulation etliche hochgewachsene Cheats in Reih und Glied. Die Paßwörter aus unserer Liste könnt Ihr im 'NBA Codes'-Bildschirm sämtlicher Versionen eingeben.

Adidas Artillery schwarz
99B6356HAN
Adidas Artillery weiß
NTGNFUE87H
Adidas BTB
7FB3KS9JQ0
Adidas C-Billups
BV6877HB9N
Adidas Campus Lt
CLT2983NC8
Adidas Crazy 8
CC98KKL814
Adidas Equipment Ball
220IUJKMDR
Adidas Garnett Bounce All-Star Edition
HYIOUHCAAN
Adidas Garnett Bounce Vegas Edition
KDZ2MQL17W
Adidas Gil-Zero All-Star Edition
23DN1PPOG4
Adidas Gil-Zero Vegas Edition
QQQ3JCUYQ7
Adidas Gil-Zero Mid (Auswärts)
369V6RVU3G
Adidas Gil-Zero Mid (Heimspiel)
1GSJC8JWRL
Adidas Stealth
FE454DFJCC
Adidas T-Mac 6 All-Star Edition
MCJK843NNC
Adidas T-Mac 6 Vegas Edition
84GF7EJG8V
Wizards Secondary Road Jersey
QV93NLKXQC
Bobcats Secondary Road Jersey
WEDX671H7S
Jazz Secondary Road Jersey
VCBI89FK83
Nets Secondary Road Jersey
D4SAA98U5H



MADDEN NFL 07

Passwörter:
Im Menü für die 'Madden'-Spielkarten könnt Ihr einen Cheat-Eingabebildschirm aufrufen. Benutzt hier die im Folgenden aufgelisteten Codes. Auf diese Weise aktiviert Ihr Goldversionen bestimmter Spielkarten, die Ihr zu Eurem Vorteil im Spielgeschehen einsetzen dürft.

Goldversion von Karte #199, Lahme Ente: Euer Gegner bekommt für eine halbe Spielzeit ein Pass-Handicap.
5LAWO0
Goldversion von Karte #200, Fehlerfrei: Für eine halbe Spielzeit könnt Ihr keinen Spielzug versemmeln oder Fehlpässe werfen.
XL7SP1
Goldversion von Karte #210, Quarterback Zielwasser: Die Treffsicherheit Eures Quarterbacks steigt auf 100 Prozent.
WROA0R

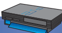
Werbung für lau:
Setzt Euren Werbe-Etat im Owner-Modus so hoch wie möglich an und simuliert oder spielt die Matches der Woche, bis auf das am Montagabend. Wenn Ihr dieses nicht hostet, setzt Ihr dafür Euren Werbe-Etat auf null und simuliert oder zockt danach den Rest der Woche sämtliche Spiele. Durch einen Programmierfehler könnt Ihr nun den bestmöglichen Werbeertrag einstreichen, müsst aber nichts mehr dafür zahlen.



MONSTER HOUSE

Monster Cheats:
Haltet im Spielverlauf die Schultertasten gedrückt und gebt rasch die folgenden Cheats ein. Seid Ihr zu langsam, funktionieren die Kombinationen nicht.

volle Lebensenergie
A A A Y
alle Waffen-Upgrades
B Y B A B X B B
alle Spielzeugaffen freischalten
Y X Y X B B B A
Munition der Zweitwaffe auffüllen
Y Y A A



RESERVOIR DOGS

Freischaltungen:
Spielt die Tarantino-Versoftung mit den angegebenen Rängen durch, um diverse Cheats freizuschalten. Diese könnt Ihr dann im 'Extras'-Menü freischalten.

Battering Ram
spielt "Reservoir Dogs" mit 'Professional'-Ranking durch.
Kugelsicher
Spielt "Reservoir Dogs" mit 'Expert'-Ranking durch.
Voll beladen
spielt "Reservoir Dogs" mit 'Psychopathen'-Ranking durch.
Time Out
spielt "Reservoir Dogs" mit 'Career Criminal'-Ranking durch.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Cheatmafia:
Hört auf den Schummel-Don, pausiert Euer Spiel und gebt diese illegalen Codewörter im Cheat-Menü ein. Tolle Outfits und Fahrzeuge sind Euer!

Heat-Level der Polizei verringern
FLYSTRT
Heat-Level der Polizei steigern
DONUT
Heat-Level der Gangs steigern
GOBALLS
Heat-Level der Gangs verringern
NOBALLS
Tony töten
Killtony
maximale Munition
AMMO
Energie wieder auffüllen
MEDIK
Tony im schwarzen Anzug
BLACK
Tony im blauen Anzug mit Sonnenbrille
BLUESH
Tony im grauen Anzug
GRAY
Tony im grauen Anzug mit Sonnenbrille
GRAYSH
Hawaii-Hemd
HAWAII
Hawaii-Hemd mit Sonnenbrille
HAWAIIG
Tony im beigen Outfit
SANDY
Tony im beigen Outfit mit Sonnenbrille
SANDYSH
Mission Replay: Nacho Contreras
S09
Mission Replay: Nachos Tanker
S10
Mission Replay: Un-Load
S11
Mission Replay: Deliver
S12
Mission Replay: Babylon Club Redux
S13
Mission Replay: Freedom Town Redux
S07A
Mission Replay: The Dock Boss
A51
repariert aktuelles Fahrzeug
TBURGLR
Bodog Stampede erhalten
BUMMER
Bulldozer erhalten
DOZER
Bacinari erhalten
666999

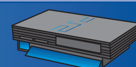
B-BOY

Breakdance-Cheats:
Gebt die folgenden Cheats im Spielverlauf ein, um diverse versteckte Goodies freizuschalten. Bei allen Musikstücken, Moves und Klamotten gilt es zu beachten, das diese nur für die angegebenen Modi verfügbar sind.

verrückte Haxen
93665
HUD in den Battles deaktivieren
41549
Ihr und Euer Gegner verfügt immer über maximale Hype-Energie
15483
Beat-Anzeige verstecken
56239
als Host 1 spielen
35535
als Rack spielen
61275
King of the Ring!
83083
alle Klamotten freischalten
20014
alle Jam-Modus-Charaktere freischalten
92750
alle Jam-Modus-Levels freischalten
92750
alle Jam-Modus-Musikstücke freischalten
85872
alle Jam-Modus-Levels, Charaktere und Musikstücke freischalten
34589
schaltet alle Moves, Musikstücke und Klamotten des 'Livin' Da Life'-Modus frei
39572
schaltet sämtliche Moves frei
50361
schaltet sämtliche Moves für die Modi 'Livin' Da Life' und Jam frei
43649
alle Musikstücke freischalten
78727
alle Club-Levels freischalten
17345
alle Pro-Levels freischalten
11910
alle Codes ausschalten
26939

Lilou im Arcade-Modus:
Heiße Belohnung: Solltet Ihr die hammerharte Herausforderung bestehen und den Survivor-Modus mit Mouse auf den Stufen leicht, mittel und hart gewinnen, schaltet Ihr Lilou für den Tanzmarathon im Arcade-Modus frei.

DIRGE OF CERBERUS: FF 7



Freischaltbare Items:
Trotz spielerischer Mankos punktet der umstrittene Square-Enix-Shooter an der Cheat-Front. Zahlreiche versteckte Waffen und Gegenstände wurden in den Kapiteln des Spiels versteckt.

Spielzeugkanone
Kapitel 3: Nach der Rettung des Kindes könnt Ihr sie hinter einer Tür in der Nähe finden.
Guard M Barrel
Kapitel 6: Beschützt während der Mission alle 12 WRO-Mitglieder. Eine Kiste wird am Levelende erscheinen.
Manaheart
Kapitel 6 Ex Hard: Am Anfang des Levels stürmt ein rotes Hornbiest durch das Areal, tötet es!
G Report 1
Kapitel 8: Schützt die WROs, wenn sie die Tür hacken und folgt dann dem Weg dahinter.
S Adjuster
Kapitel 9: Bei der ersten Ansammlung von Wachen zerblast Ihr das Fass ganz rechts.
Bajonett-Rifle
Kapitel 10: Beim Puzzle mit den Schlüsselkarten neben der Gatling-Gun hinter dem Tor.
Blow-Maschinengewehr
Kapitel 10: Wenn sich der Weg gabelt, folgt ihm unter die Brücke. In der Kiste nahe der Öffnung findet Ihr die Waffe.
Faerie L Barrel
Kapitel 10: Nach dem Fundort des Blow-Maschinengewehrs findet Ihr eine Kiste auf einem Sims. Schießt das Fass darunter weg.
G-Report 2
Kapitel 10: Auf einem Hausdach, das Ihr kurz nach der Levelmitte betretet, wartet der Report in einer Kiste auf Euch.
Goldene Moogle-Puppe
Kapitel 10: Erledigt die Mission 'Töte 100 Feinde'. Der letzte Gegner verliert das Item.
Lucky S Barrel
Kapitel 10: In der Nähe des Schlüsselkarten-Puzzles am Ende der Reihe von Toren in einem Tunnel.
G Report 3
Kapitel 11: Im Raum mit den zahlreichen Mako-Reaktoren findet Ihr eine bewegliche Plattform, von der aus Ihr auf eine Röhre springen könnt. Lauft darauf bis in die Ecke.

Kunstgalerie:
Zerstört die roten Kapseln in den angegebenen Extra-Missionen mit einer Nahkampf-Attacke, um jeweils ein Bild der "Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7"-Kunstgalerie freizuschalten. Weiße Kapseln eröffnen übrigens Bonus-Missionen, grüne Musikstücke und gelbe Trailer-Videos. Haltet also die Augen offen, um sämtliche Boni einzuheimsen.

Angriff auf Midgar
Mission: 27, H-5
Bosse
Mission: 26, H-5
Deepground
Mission: 21, G-9
Deepground-Soldaten
Mission: 23, M-11
Event-Related
Mission: 12, D-5
Final Chaotic
Mission: 33, G-12/H-12
Örtlichkeiten
Mission: 9, J-6
Mako Reactor 0
Mission: 32, K-6
verschiedenes
Mission: 31, Azuls Schwanz
Monster
Mission: 13, J-13
Omega
Mission: 43, K-8
Shinra
Mission: 14, J-11
Shinra Gebäude
Mission: 16, K-4
die WRO
Mission: 3, B-9
Tsviets
Mission: 40, M-11
Vincent
Mission: 35, F-11
Waffen
Mission: 8, J-7
WRO-Hauptquartier
Mission: 15, G-12

TIGER WOODS PGA TOUR



Golf für Cheater:
Wenn Ihr lieber auf dem realen Rasen Euer Handicap verbessert, als mühsam jede Klitzekleinigkeit von Hand freizuspielen, sind diese sportiven Passwörter genau das Richtige für Euch. Damit schaltet Ihr flugs diverse Bonusgolfer und etliche andere Goodies, darunter edle Marken-Items frei.

Adriana Dolce
SOSWEET
Alastair McFadden
NICESOCKS
alle Accessoires
TIGERMOBILE
Adriana Dolce
SOSWEET
alle Adidas-Items
91treSTR
alle Calloway-Items
cgTR78qw
alle Cleaveland-Items
CL45setUB
alle Kurse
THEWOLRDDISYOURS
alle Kurse und Golfer
THEGIANTOYSTER
alle Skills freigeschaltet
NIGHTGOLFER
alle Maxfli-Items
FDGH597i
alle Nike-Items
YJHk342B
alle Odyssey-Items
kjnMR3qv
alle Ping-Items
R453DrTe
alle Percept-Items
BRi3498Z
alle Tag-Items
cDsa2fgY
alle TourStage-Items
TS345329
Aphrodite Papadapolus
TEMPTING
Arnold Palmer
THEKING
Ben Hogan
THEHAWK
Bev Bouchier
THEBEEHIVE
Bily Hightower
TOOTALL
Bunjiro Tanaka
INTHEFAMILY
Ceasor Rosado
LANDOWNER
Dion Douglas
DDDouglas
Gary Player
BLACKKNIGHT
Hunter Elmore
GREENCOLLAR
Jack Nicklaus
GOLDENBEAR
Jeb McGraw
SIXSHOOTER
Justin Timberlake
THETENNESEKID
Kendra Lovette
ENGLISHPUNK
Raquel Rockers
DOUBLER
Reginald Withers
REGGIE
Steve Ballesteros
THEMAGICIAN
Sunday Tiger Woods
NEWLEGEN

FIFA 07



Freischaltbar:
Erledigt die folgenden Aufgaben, um Euch Belohnungen zu erspielen.

zusätzliche Stadionchöre
gewinnt zehn Spiele außerhalb des Karriere-Modus
Challenge-Modus
fünf Spiele gewinnen
Classic-Team
komplettiert den Challenge-Modus
Dribbling-Minispiel
gewinnt fünf Spiele in Folge
gigantische Teamfahne
gewinnt ein Match im Karriere-Modus
Torhüter-Minispiel
bleibt in fünf Spielen ungeschlagen
Stadion-Upgrade
Blowout im Karriere-Modus gewinnen
Stadion-Upgrade 2
gewinnt Eure Liga im Karriere-Modus
Stadion-Upgrade 3
gewinnt Eure Heim-Meisterschaft im Karriere-Modus

LEGO STAR WARS 2



Bonuscharaktere:
Letzte Ausgabe veröffentlichten wir Cheats für die stationären Konsolen, dieses Mal gibts die PSP-Codes. Benutzt die Passwörter in der Mos Eisley Cantina, um Bonus-Charaktere für das freie Spiel zu aktivieren.

Tie Interceptor
QYA828
Tie Fighter
HDY739
IG 88
NXL973
Geist von Ben Kenobi
BEN917
Gonk-Droide
NFX582
Imperator
HHY382
Imperiale Wache
MMM111
Ewok
TTT289
Boba Fett
HLP221
Skiff-Wache
GBU888
Palastwache
SGE549
Bib Fortuna
WTY721
Gamorreanische Wache
YZF999
Bespin-Wache
VHY832
Ugnaught
UGN694
Snow Trooper
NYU989
Stormtrooper
PTR345
Lobot
UUB319
Rebellenpilot
CYG336
Rebellensoldat (Hoth)
EKU849
Han Solo
UCK868
Grand Moff Tarkin
SMG219
Imperialer Offizier
BBV889
Tie Fighter Pilot
NNZ316
Todesstern-Trooper
BNC332
Beach-Trooper
UCK868
Imperialer Spion
CVT125
Tuskan Raider
PEJ821
Sand Trooper
YDV451
Jawa
JAW499
Greedo
NAH118
Imperialer Shuttle-Pilot
VAP664
Admiral Ackbar
ABS621
Mynok
TCG472
Jawa-Händler
GKS984

Freischaltbares:
Erledigt die Challenges in den angegebenen Levels, indem Ihr schnell genug 10 blaue Minikits sammelt.

R4-P17, PK-Droid
Episode 4, Kapitel 2
Kampfdroiden
Episode 4, Kapitel 4
Kanzler Palpatine, General Grievous, Grievous Bodyguard
Episode 6, Kapitel 5
Klon-Pilot
Episode 4, Kapitel 6
Klon-Dagobah
Episode 5, Kapitel 4
Kommandant Cody
Episode 6, Kapitel 3
Boba Fett
Episode 6, Kapitel 1
Droideka
Episode 4, Kapitel 5
Geonosianer
Episode 5, Kapitel 3
Jango Fett
Episode 4, Kapitel 4

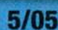
BACK ISSUES

JETZT ZUM SONDERPREIS

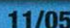
NUR IM NOVEMBER: Jede MAN!AC für 3 Euro inkl. Versand



5/05 · 6/05 · 7/05 · 8/05 · 10/05



11/05 · 12/05 · 1/06 · 2/06 · 3/06 · 4/06



5/06 · 6/06 · 7/06 · 8/06 · 9/06 · 11/06



BESTELLCOUPON

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 3 EURO INKL. VERSAND. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

EINSENDEN AN: CYBERMEDIA GMBH • BESTELL-SERVICE WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

IM INTERNET UNTER: WWW.MANIAC.DE

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

4/01 · 6/01 · 7/01 · 9/01 · 10/01 · 12/01 · 2/02 · 3/02 · 5/02 · 6/02 · 7/02 · 8/02

9/02 · 3/03 · 6/03 · 7/03 · 8/03 · 9/03 · 10/03 · 2/04 · 3/04 · 4/04 · 5/04 · 8/04

9/04 · 10/04 · 11/04 · 1/05 · 3/05 · 4/05 · 5/05 · 6/05 · 7/05 · 8/05 · 10/05 · 11/05

12/05 · 1/06 · 2/06 · 3/06 · 4/06 · 5/06 · 6/06 · 7/06 · 8/06 · 9/06 · 11/06

BETRAG IN BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



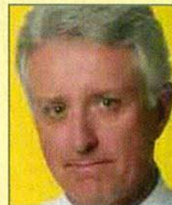
Zum Jahreswechsel krönt die Redaktion die besten 1996 erschienenen Titel des noch jungen 32-Bit-Zeitalters: So kassiert z.B. "Tekken 2" die Ehrung im Beat'em-Up-Sektor, während "Tomb Raider" die Abenteuer anführt und Segas bezauberndes "Nights" alle anderen Jump'n'Runs übertrifft. Kontrovers fällt die Entscheidung bei den Rennspielen aus, wo "Formel 1" knapp vor "Sega Rally" landet. Im Testteil finden sich diesmal die meisten Highlights bei den Importen – "Sexy Parodius" (84%) erfreut Ballerfans, "Wayne Gretzky's 3D-Hockey" (87%) sorgt für Sportspaß auf dem N64. Heimische Zocker stürzen sich dagegen in die Strategiewelten von "Command & Conquer", das mit 87% bzw. 85% beweist, dass auch PC-Themen auf Konsolen Platz finden.

ANZEIGEN-GALERIE
WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Was bei uns "Platinum" heißt, wird in den USA als "Greatest Hits" verkauft: Die PSP-Wiederveröffentlichungen zu günstigen Preisen werden mit einem gewitzten Motiv angepriesen.

DAS LETZTE...



Auch das letzte Störmanöver des fanatischen Anti-Gewalt-Kreuzritters Jack Thompson gegen "Bully" (bzw. "Canis Canem Edit") ging daneben: Der Antrag, den Verkauf des Spiels zu unterbinden, wurde vom Gericht in Miami nach Begutachtung des Titels abgelehnt – klar, dass der Wüterich nun den schlechten Verlierer mimt und eine Verschwörung wittert.

NEXT T!ME 1/2007

Die doppelte Konsolenpackung naht: **PS3** (in den USA und Japan) sowie **Wii** (auch bei uns) stehen vor der Tür – wir liefern die wichtigsten Fakten über die beiden NextGen-Debütanten und ihre Starttitel. Im Testteil erwartet Euch der Xbox-360-Kracher **Gears of War**, das Skater-Epos **Tony Hawk's Project 8** und die Weltkriegsballerei **Call of Duty 3**. Außerdem greifen wir in die Saiten von **Guitar Hero 2**, züchten putzige Tierchen bei **Viva Pinata** und hüpfen mit Nintendos Lieblingsdino über **Yoshi's Island 2**. Zum Abschluss gibt's 16 prall gefüllte Seiten im Extended-Teil.



Jetzt gibt es Saures: Kann "Gears of War" seine Rolle als Xbox-360-Vorzeigetitel erfüllen?

Auf der MAN!AC-DVD:

Ab Freitag, den 24. November

- **Rainbow Six Vegas** – Die Stadt der Sünde wird von Terroristen bedroht: Wir schreiten mit Ubisoft zur Befreiung und testen, wie sich der Tom-Clancy-Trupp dabei schlägt.
- **Final Fantasy 12** – Gewagte Neuausrichtung oder problembehafteter Ausrutscher? Wir nehmen die US-Fassung des Rollenspielepos unter die Lupe.
- **God of War 2** – Kratos kehrt zurück und ist wieder mies drauf: Unternehmt mit uns einen Ausflug in die griechische Antike des kommenden PS2-Knüllers.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg), Ralph Karels (rk), Winnie Forster (wi), Karen Heinrich (kh)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: Splinter Cell: Double Agent © Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

TUNING FÜR DEIN HANDY!

HOL DIR DEIN
PERSÖNLICHES WALLPAPER!

SCHICKE EINE SMS MIT
KENNWORT NFS UND
DEINEM NAMEN
AN DIE 72600*.



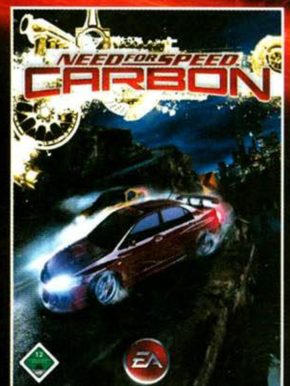
NICHT DIE AUSSERLICHKEITEN ZÄHLEN,

SONDERN DU SELBST,

WENN DEIN PULS RAST, AUF DEM SCHMALEN GRAT

ZWISCHEN TRIUMPH UND VERSAGEN.

LEBE FÜR DIESEN MOMENT.



NEEDFORSPEED.DE













PlayStation.2







